CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

Summoner
Fallout Tactics
Myst 3 - Exile
Serious Sam
Hostile Waters

Summoner

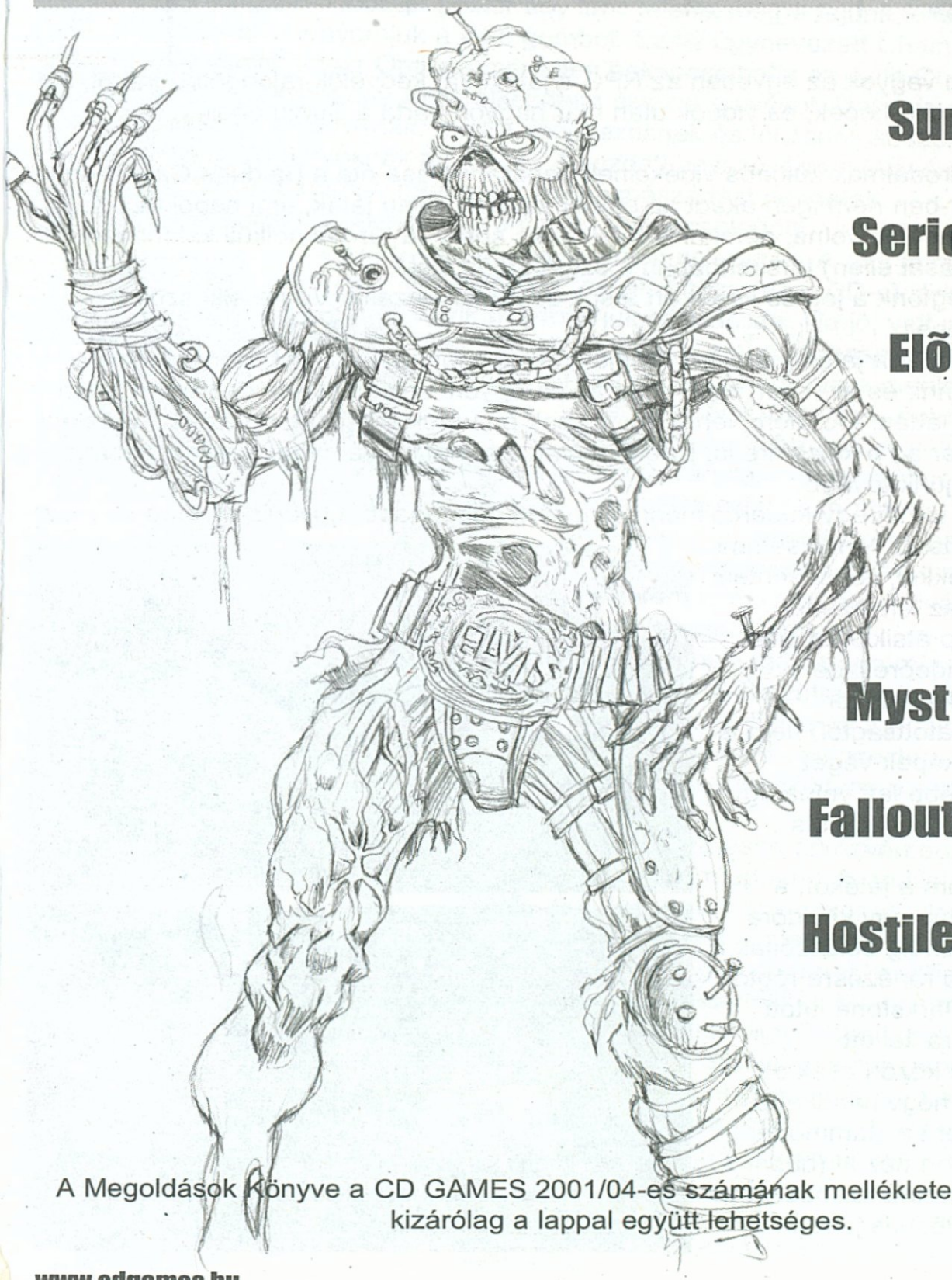
LEXIKON

- végigjátszás térképekke
- küldetések megoldása
- szörnyek bemutatása
- felszerelési tárgyak
- karakterek leírása

CD GAMES 2001/04
Summoner, Fallout T[illegible]CS, Myst 3 - Exile, Serious Sam, Hostile Waters

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK



Summoner 2

Serious Sam 20

Előrejelzés 33

Myst 3 - Exile 34

Fallout Tactics 52

Hostile Waters 66

A Megoldások Könyve a CD GAMES 2001/04-es számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.

Summoner

Azt hiszem, nem én vagyok az egyetlen az RPG-s játékokat kedvelők rajongótáborából, aki az előzetes információk, képek, és videók után már nagyon várta a Summoner megjelenését.
Hisz az Elfeledett Birodalmak különös vidékeinek bebarangolása óta a Baldur's Gate 2-ben, és a Heart of Winter-ben nem igen akadt az ember kezébe olyan játék, ami napokra, sőt talán hetekre odaszegezte volna, némi hidegélelem és spray (a fürdés nélküli kalandozó életmód negatív hatásai ellen) társaságában a számítógép elé.

Ám úgy látszik, megtörik a jég és véget ért a sok álmatlan éjszaka. Végre elkészült a remekmű, a Summoner.

Első észrevételem már a játék menüjének bejelentkezésénél megtörtént. Nem akarok szőrszálhasogató lenni, és ez lehet, hogy csak az én egyéni véleményem, de nem vágtam triplaszaltót a menü láttán. Mondom, lehet, hogy csak én várok túl sokat, de azért a mostani játékok többsége már ad a külcsínre is. Értem ezalatt a telepítést, a menü kidolgozottságát, egyediségét. De lépjünk tovább.

Elindítva a játékot, ismét egy kudarcélménnyel lettem gazdagabb, ugyanis az intró sem az az ájulásig gyönyörűség. Nincs semmi bajom a rajzolt képekkel, sőt szerintem egész jó képek, és az kifejezetten tetszett, ahogy a kép átsiklott a játék motorjával készült videórészbe. Bevallom őszintén, legelőször (valószínűleg az izgatottságtól) nem is tudtam megvárni a képek végét. Lehet, hogy sikeresebb lett volna egy Diablo 2 szintű videó (legalábbis számomra).

Ám mikor megláttam a játékot, a mérgem elszállt, aztán egy kis időre visszarepült, mert mindig beleszóltak a felderítésembe. Első ránézésre rögtön a kevésbé sikeres Darkstone jutott eszembe, de aztán rá kellett döbbennem, a kettő között csak ott húzható párhuzam, hogy mindkettő 3D-s RPG. Egyébként a Summoner klasszisokkal szebben néz ki (habár a karakterek lehettek volna szebbek is), talán a kamerakezelése is jobban

eltalált, ám amivel sokáig nem tudtam megbékélni, az az irányítás volt.

Itt is szinte csak az egeret kell használni, mint pl. a Vampire the Masquarade-ben, de valami mégis furcsa volt benne. Aztán lehervadt arcomról a mosoly (már ha volt egyáltalán), amikor rá kellett jönnöm, hogy a harcot nem én irányítom! Eléggé sajátos harcrendszere van, aminek az a jó oldala, hogy rettentően egérkímélő. Nem kell félbolond módjára egyik egérgombot sem elkoptatni, mert nem az a lényeg. Hanem az, hogy kijelöljük az áldozatot, és a megfelelő időben (mikor egy lánc jelenik meg a fejünk felett) egy billentyűvel kombinálva lenyomjuk a jobb gombot. Ez az úgynevezett Chain Attack. Aki nem akar ezzel pepecselni, az az Options menüben bekapcsolhatja az Auto Chain Attack-ot. Azt hiszem ennél a résznél egy kicsit elkezdtem élvezni a játékot. Ugyanis ezeknek a Chain Attack-oknak, és olyanoknak, mint a védekezésnek és lökésnek köszönhetően a harcok tényleg vértizzadó harcoknak néztek ki. A kezdeti bosszúságom ellenére le voltam nyűgözve. Végre egy taktikus harcot, nem pedig véres mészárlást nézhetek.

Következő lépésként – és örömöm egyre csak nőtt – az első, amúgy remekül kidolgozott, város elhagyása után ért nagy meglepetés. A régi jó snes-es időszak jutott egyből az eszembe, mikor a nagy (ez is 3D-s) térképen mászkálva kellett egyik helyről eljutni a másikra. Na jó, volt már Pc-n is sok ilyen játék, mint a Fallout sorozat (ami csak hasonló), a Septerra Core, de nekem eddig ez tetszett a legjobban. Ám a meglepetések és meglepődések még nem fejeződtek be, mert ekkor, látom az encounter feliratot, és tölt a gép. A véletlenszerű találkozás, igen ez az amire vágytam. Vagy mégsem? Ugyebár oktondi fejjel csak kipróbálás szintjén indítottam el a játékot (amiből végül jó pár óra lett), és elfelejtettem menteni.

Feledékenységemnek aztán meglett az eredménye. Karakterem rövid időn belül elvérzett egyetlen csontváztól (pedig már 3. szintű volt).

Ekkor ültem neki igazán, na már pedig akkor is megcsinálom. Ám ezúttal óvatosabb voltam, és gyakran mentettem. Végül sikerült megölnöm egyetlen csontvázat, aztán diadalittasan végignéztem a tájon, majd végül farokbehúzva menekültem el a csontvázak lényeges túlerejét látván.

A második városba érkezvén egyenesen leesett az állam, a méretét nem éppen kiskanállal mérték. Amikor azt mondom hatalmas, akkor tényleg egy olyan várost kell elképzelni, ami hatalmas. Teli van mászkáló, vagy éppen dolgukat végző emberekkel. Pletykálkodó asszonyokkal, alkudozó vásárlókkal. Majdnem könnybe lábadt a szemem, mert úgy látszott, egy régi álmom végre valóra válik. Több órát csak a mászkálással töltöttem el, és azt figyeltem, mennyire van ebben a városban ráció. Tehát, gondolok itt arra, hogy na itt egy város, ami azért van, hogy a kalandozó igényeit kielégítse, de szerencsére nem erről van szó. Ez a város él.

De így van ez az egész játékban, minden helyszínnel. Tényleg annyira kidolgozottak, hogy már csak az

illatok megérzését várja az ember. Tehát ezen a téren nem lehet panasz a Summoner alkotógárdájára. Ugyanez a helyzet az RPG játékokban elengedhetetlen küldetésekkel. Jó a történet, és habár sokszor itt is csicskásnak érezheti magát az ember (hozd el ezt, vidd el azt, csináld meg amazt), de mindennek megvan az oka. S akkor még nem beszéltem a játék elengedhetetlen oldaláról, a mágiáról. Szemet gyönyörködtető, az eddigi legszebben kidolgozott varázslatok láthatóak a játékban, és a megidézhető lények sokasága még tovább színesíti az egészet.

Ha viszont értékelnem kéne a játékot, akkor lehet, hogy bajban lennék, mert elég kettős érzés van bennem. A Summoner egy nagyon jó játék, sok-sok örömteli, és „bánatos" órákat okozhat, de csak az igazi fanatikusak kezdjenek neki. Annyira hosszú és szövevényes, s a vége felé már az idegesítő véletlenszerű találkozások elvehetik a nem túl kitartó játékosok kedvét az egésztől. Szóval egy remek játék, de nem haltunk volna bele, ha pár hónapot még várnunk kell, ám akkor legalább egy bugmentes (sajnos 1-2 bug belecsúszott) játékot kaptunk volna a kezünkbe. A javító patch megérkezéséig pedig kössétek fel a gatyátokat, mert a hidegélelem és spray mellé, lehet, hogy pelenka is kell, mert jó kis kemény harcok várnak rátok.

Főküldetések:

Find Yago: Találjuk meg Yago-t, a vándort, aki megtanított minket az idéző erő használatára. Ciran elpusztítása után kilenc évvel, Yago azt mondta, megtaláljuk Lenele-ben, ha szükségünk van rá.
Megoldás: Kövessük a végigjátszást. Jutalmunk 200 XP (Yago), Sneak Skill (lopakodás), Summon Skill (idézés), Ring of Darkness (Sötétség gyűrűje).

Find the Ring of Light: Keressük meg a Fény gyűrűjét (Ring of Light) Iona szigetén, Lenele-től keletre. Yago úgy véli, a gyűrű valahol a szigeten van elrejtve. Mikor megszereztük a gyűrűt, meséljük el Yago-nak, mit tanultunk a Tűz és a Kő gyűrűjéről (Ring of Fire, Ring of Stone).
Megoldás: Kövessük a végigjátszást 3-5-ig. Jutalmunk: Ring of Light (Fény gyűrűje)

Find the Ring of Stone: Beszéljünk Laurent apáttal az iona-i monostorban (Iona Monastery), és kérjük meg, hogy segítsen megtalálni a Tűz és a Kő gyűrűjét (Ring of Fire, Ring of Stone).

Megoldás: Kövessük a végigjátszást 7-9-ig. Jutalom: Ring of Stone (Kő gyűrűje).

Find the Ring of Fire: Beszéljünk Laurent apáttal az iona-i monostorban (Iona Monastery), és kérjük meg, hogy segítsen megtalálni a Tűz és a Kő gyűrűjét (Ring of Fire, Ring of Stone).
Megoldás: Kövessük a végigjátszást 4-6-ig. Jutalom: Ring of Fire (Tűz gyűrűje).

Defeat the Emperor Murod: Keressük meg a négy idézőgyűrűt: the Ring of Darkness, the Ring of Light, the Ring of Stone, és the Ring of Fire. Hogyha birtokunkban van ez a négy gyűrű, Yago elmondja mit kell tennünk, hogy szembeszállhassunk a császárral.
Megoldás: Ez a küldetés a végigjátszás 11. részétől kezdődik.

Tancred's Assassin: Tancred egy orenian-i fehérruhás nőt megmérgez a Rokhul farkával (Tail of Rokhul), ami egy lassan ható méreg, és nincs rá gyógymód. Az Aoqi-ként ismert nő a Jade templom társaságát vezeti Orenia-ban.
Megoldás: A végigjátszás 13b részénél befejeződik ez a küldetés, mikor beszéltünk Aoqi-val. Jutalom: az igazság.

Find Joseph: Keressük meg Joseph-et, és mentsük meg Eleh tornyából (Tower of Eleh).
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 12. részét. Jutalom: Joseph csatlakozik hozzánk.

Heal Joseph's Hand: Keressük meg Rosalind-ot Wolong városában, délre Eleh tornyától. A Gyűjtőket keresi, egy gyógyítókból álló társaságot, akik talán képesek helyreállítani Joseph kezét.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 13. és 13a részét.

Find the Ring of Water: A Víz gyűrűje (Ring of Water) a wolong-i barlangok mélyén pihen, amit egy Ngaru nevű szellem őriz. Zhimin, a halász látta a Tó sárkányát (Dragon of the Lake).
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 13. és 13a részét. Jutalom: Ring of Water (Víz gyűrűje).

Find the Ring of Jade: A Jade gyűrű (Ring of Jade) az egyike az idézés négy sárkánygyűrűjének (Dragon Rings of Summoning). A tízezer év káoszában a sárkányok és a démonok közti háború során majdnem elpusztult a világ.

Megoldás: Kövessük a végigjátszás 15. részét. Jutalom: Ring of Jade

Find the Ring of Four Winds: A Négy Szél gyűrűje (Ring of the Four Winds) a másik sárkánygyűrű. A tízezer év káoszában a sárkányok és a démonok közti háború során majdnem elpusztult a világ.
Megoldás: Megszerezzük a Négy Szél gyűrűjét, amikor megszerezzük Jekhar-t 13b részben. Jutalom: Ring of the Four Winds (Négy Szél gyűrűje).

Find the Ring of the Forest: Az Erdő gyűrűje a harmadik sárkánygyűrű. A tízezer év káoszában a sárkányok és a démonok közti háború során majdnem elpusztult a világ.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 14. részét. Jutalom: Ring of the Forest (Erdő gyűrűje).

Defeat General Pijian: Segítsünk a Jade templom társaságnak felszabadítani Wolong-ot, és legyőzni a Pijian hadvezért.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 13b részét. Jutalom: 1000 XP (Jade templom papja).

The Heir of King Bellias: Hogy Flece visszanyerje apja, Bellias trónját, győzzük le Sornehan-t és a négy démont.
Megoldás: Csak játszunk.

Capture the Demon of Light: Menjünk Saanavarh tanácstermébe és beszéljünk Ulsadana-val. Kérjük meg a khosani-t, hogy készítsen újabb négy idéző gyűrűt.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 20. részét.

Capture the Demon of Stone: Menjünk Saanavarh tanácstermébe és beszéljünk Ulsadana-val. Kérjük meg a khosani-t, hogy készítsen újabb négy idéző gyűrűt.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 21. részét.

Capture the Demon of Fire: Menjünk Saanavarh tanácstermébe és beszéljünk Ulsadana-val. Kérjük meg a khosani-t, hogy készítsen újabb négy idéző gyűrűt.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 19a részét.

Capture the Demon of Darkness: Menjünk Saanavarh tanácstermébe és beszéljünk Ulsadana-val. Kérjük meg a khosani-t, hogy készítsen újabb négy idéző gyűrűt.
Megoldás: Kövessük a végigjátszás 23. részét.

Fulfill the Summoner's Destiny: A nyolc gyűrűvel a birtokunkban merüljünk el Urath kovácsműhelyében (Forge of Urath), a lenele-i templom alatt. Ahogy a lángok elhamvasztanak minket és a gyűrűket, Urath ismét teljes lesz. Belőlünk pedig isten lesz.
Megoldás: Vessük le magunkat Urath kovácsműhelyébe, hogy istenné váljunk.

Mellékküldetések:

Aesik's Sword: Aesik-kal a Masad nevű faluban találkozunk, aki megkér minket, hogy adjuk oda őseinek kardját unokaöcsének, Earis-nak. Csak annyit tud róla, hogy valahol Lenele városában él.
Megoldás: Earis-szel Lenele piacterén találkozhatunk (Lenele Marketplace). Katonaként posztol a piactér déli részén lévő híd jobb oldalán. Jutalmunk 100 XP és egy Bastard Sword.

Durgan's Lucky Charm: Durgan a tengerész hiányolja a szerencsehozó talizmánját, egy fülbevalót, amit a Khadim-tenger egyik szellemétől kapott. Elvesztette egy Ivas nevű hazárdjátékossal folytatott játék során. Tehát találjuk meg ezt a fülbevalót, majd vigyük vissza neki a lenele-i dokkokhoz.
Megoldás: Délnyugatra a régi város (Old City) fogdájától rábukkanunk Ivas-ra, a szerencsejátékosra. Ivas elmondja, hogy ő bizony már túladott a könnyen szerzett kincsen, méghozzá Gebbin-nek, a zálogosnak adta el. Forduljunk északkeletnek, és a fogda udvarán bicegő alakot, Gebbin-t keressük meg. Gebbin viszont eladta a fülbevalót egy kereskedőnek, akit Agilo-nak hívnak, de a piactéren (Marketplace) megtaláljuk. Agilo-t megleljük a kék sátor mellett, nem messze a főúttól. Ám nála sincs már a fülbevaló, odaadta Dama nevű kedvesének. Dama-t megtaláljuk a piactér déli részén, nem messze járkál a lókupectól. A kedves Dama - minő meglepő - odaadta a fülbevalót Torras-nak, a becsüsnek, akit a Korona negyedben (Crown District) lelhetünk meg. Torras-t a Korona negyed északi részén találjuk meg, a park mellett. Mint ahogy már gondolhattuk, nála sincs a fülbevaló, és ami még meglepőbb, hogy soha nem is volt nála az ékszer. Ugyanis a Dama nevű hölgyet megrúgta az egyik ló, miközben odaadta a fülbevalót neki, Torras-nak. Torras azt állítja, hogy látta, amint egy patkány szaladt el a hölgy testétől, egy „csillogó tárggyal" a szájában. Azt javasolja, hogy látogassuk meg Humbus-t, a patkányfogót. Humbus szemben van az istálló déli oldalával, ám sajnos nála úgyszintén nincs a fülbevaló. Odaadta barátjának, Chengdai-nak, aki félúton van Orenia felé. Chengdai Eleh tornyában leledzik (ld. végigjátszás Tower of Eleh részét). Viszont Chengdai ismételten nem birtokolja a kérdéses fülbevalót, mert odaadta testvérének, Likai-nak, aki Wolong-ban él. Likai-t csak akkor érjük el, ha visszatérünk Wolong-ba, miután felszabadították. Likai a várostér bejárata mellett álldogál, és nála végre megleljük az agyonra keresett fülbevalót. Sajnos muszáj hazudnunk neki, hogy megszerezzük, ezért mondjuk

azt, hogy egy jóslat beteljesedéséhez van rá szükségünk. Amint alkalmunk nyílik rá, térjünk vissza Lenele-be, ahol adjuk oda a fülbevalót Durgan-nak. Jutalmak: 100 XP (Ivas), 200 XP (Gebbin), 200 XP (Agilo), 300 XP (Dama), 400 XP (Torras), 500 XP (Humbus), 1000 XP (Chengdai), 4000 XP (Likai), 100.000 XP (Durgan), Breaching Claymore.

The Seeds of Aahur: A lenele-i kikötőben Beelon felbérel minket, hogy vigyük el Aahur magjait egy khosani kereskedőnek, bizonyos Elarh-nak, aki 2000 aranyat fog fizetni a kézbesítésért.
Megoldás: Elarh-t megtaláljuk Khosani városában. A bejárattól induljunk el a főúton és nemsoká elérjük jobbra a házat, ahol Elarh lakik. Ha nem kérdezünk semmit, akkor 1000 arannyal leszünk gazdagabbak (a beígért 2000 helyett), míg ha kérdezősködünk, csupán 500 arany üti a markunkat. Jutalmunk: 1000 arany, 400 XP.

Crazy Iven: A lenele-i dokkokhoz közel találkozunk Bolond Iven-nel, aki csupa zagyvaságokat beszél.
Megoldás: Iven zagyva beszéde valójában egy rejtélyes üzenet. A „nagy ízletes" és „kincs" frázisok tisztán kivehetők beszédéből. Balra Iven-től egy állványzaton fel van akasztva egy hatalmas hal (van mellette egy kisebb is). Menjünk fel a halhoz, és vizsgáljuk meg, mire hozzájutunk jutalmunkhoz. Jutalom: Fiery Falchion (égő szablya).

Ragneli's Robbers: A lenele-i dokkok közelében a Kiváló Ragneli felbérel minket, hogy szabaduljunk meg néhány rablótól, akik ellopták a karaván̈át (nem a sajtot). Bizonyságul munkánk pozitív befejezésére megelégszik a rablók főnökének íjával. Zane-t, a rablók vezérét Lenele közelében lévő mezőkön találjuk meg.

Megoldás: Zane-nel a Lenele körüli területen találkozhatunk (encounter). Amikor beszélünk Zane-nel, mondjuk neki azt, hogy magára hagyjuk, ha ideadja az íját. Habár harcolhatunk is vele, de igen kemény csatára számítsunk. Zane íjával térjünk vissza a lenelei külvárosba Ragneli-hez. Jutalmul 500 Xp és 10 aranyat kapunk.

The Sword of Jarl: Lord Korel, egy medevan-i nemesember megszökött egy karddal, amit Jarl, a kovács bízott rá. Keressük meg Lord Korel-t, és csikarjuk ki tőle vagy a kardot, vagy hogy fizesse ki az árát. Korel gyakran vadászik a Lenele-hez közeli mezőkön.
Megoldás: Lord Korel-t megtaláljuk a mezőkön, ahogy Jarl mondta. Ám mivel nem hajlandó kifizetni a kardot, más módon kell megszereznünk tőle - a testén keresztül. Miután levágtuk, jutalmunk 500 XP, és Medevan Hatchet (medevan szekerce), valamint Jarl kardja, amit vigyünk vissza neki.

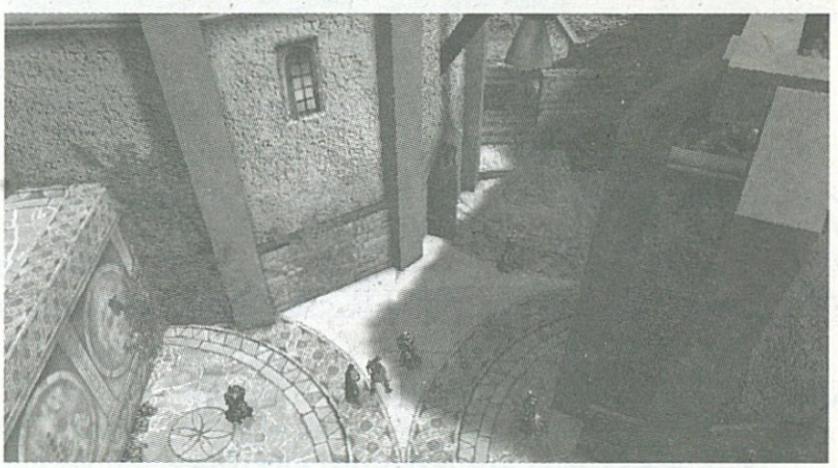
Cerval's Game: Egy Cerval nevű tolvaj hamis pénzzel fizetett a selyemből készített ruhákért Mercer-nek, a szabónak. Ezek a ruhák nagyon drágák, és Mercer tönkremegy, ha nem kapja őket vissza. Keressük meg a tolvajt és vigyük vissza a selyemruhákat Mercer-nek.

Megoldás: Cerval a lenele-i csatornákban (Lenele Sewers) bujkál, nem messze a Régi város bejáratától. Beszélgessünk el vele és mondjuk meg neki, hogy csak a lopott holmikat akarjuk visszavinni jogos tulajdonosának. Ám mivel ezt igen rossz néven veszi, harcolnunk kell vele. Öljük meg és vigyük vissza a selyemruhákat Mercer-nek. Jutalom 500 XP és Silk Breeches (selyem nadrág).

Shards of the Ghimaadi: Találjuk meg a három szilánkját az ősi Sudani üvegvárosoknak: egy vöröset, egy zöldet és egy kéket. Vigyük ezeket a szilánkokat Varyssa-nak, a Régi városba (Old City), és ő egy olyan kincset ad nekünk, amit csak a ghimaadi-ak tudják, hogy kell készíteni.

Megoldás: A kék üvegszilánkot (Blue Glass Shard) megtaláljuk Urath templomában (ld. végigjátszás Temple of Urath részét). A zöld (Green Glass Shard) a lenelei csatornákban van (ld. végigjátszás Lenele Sewers részét). A vörös (Red Glass Shard) pedig ionai katakombákban található (ld. végigjátszás Iona Catacombs részét). Mikor megvan mind a három darab, menjünk vissza a Régi városba Varyssa-hoz. Jutalom: Shard Sword.

The Infestation: A Régi városban (Old City of Lenele) egy csatornatisztító, bizonyos Merden bőkezű fizetséget ajánl, ha megöljük a kártevőket (Bacites) a csatornában. Merden minden egyes állat megöléséért 50 aranyat fizet nekünk, de el kell vinnünk az állatok farkait bizonyságul, hogy valóban leöltük őket.



Megoldás: Tulajdonképpen ennek a küldetésnek nincs vége, ám miután megszereztük a Kő gyűrűjét (Ring of Stone), nem tarthatunk többé igényt a jutalomra. Kezdetben jó pénzkereseti forrás, ha a vándorlásaink során leölt Bacite farkát elvisszük Merden-nek. Jutalom: 50 arany minden Bacite farokért.

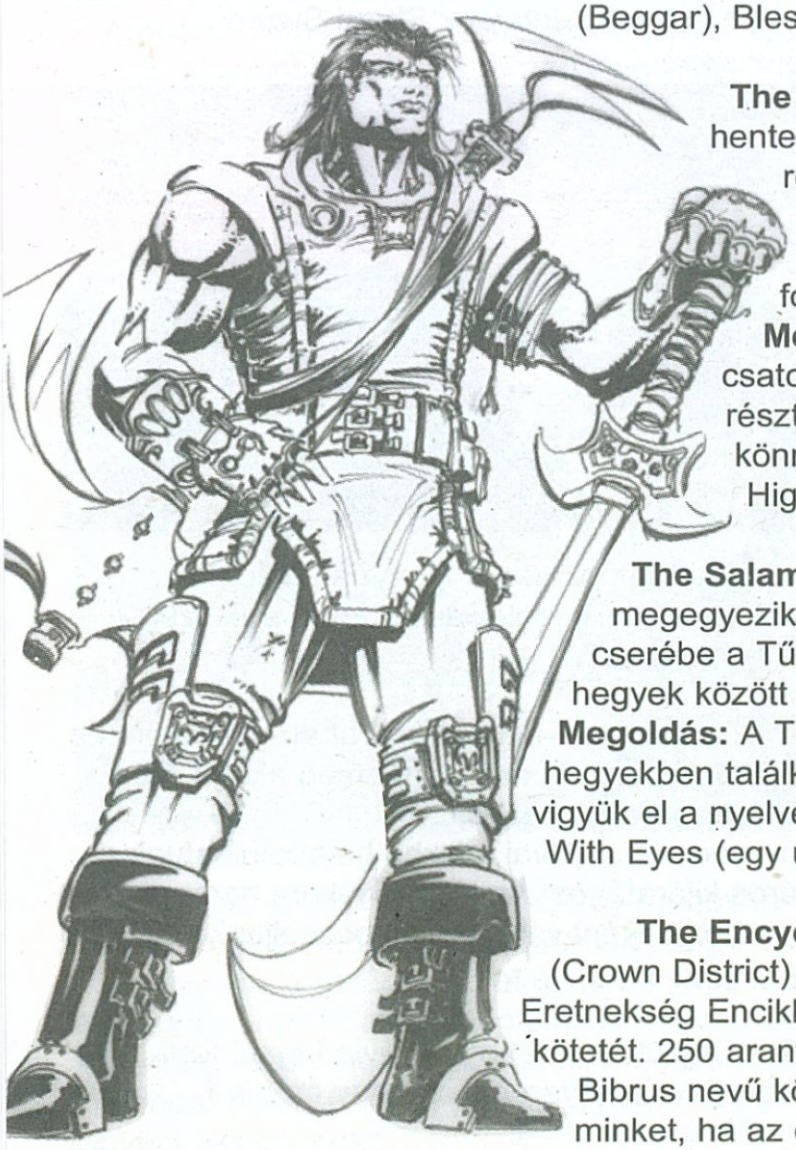
The Salt Smugglers: A csempészek sót „hoznak" be Lenele-be, és az árut elrejtik valahol a városban. Egy Pedrog nevű fickó keresi ezt a titkos helyet. Pedrog tehát meg akarja tudni, hol lelhet rá a csempészekre, és valami bizonyítékot a csempészetre.

Megoldás: A sócsempészek valójában három medevan-i tolvaj, akikbe belebotolhatunk a csatornában (Lenele Sewers), közel a Régi város kijáratához. Amint egy jókora darabot megszereztünk a sóból, menjünk vissza Pedrog-hoz a Régi városba, és beszéljünk vele. Jutalom: 375 XP és 900 arany.

The Merchant of Orenia: A Régi városban (Old City of Lenele) egy Aravind nevű férfi megkér minket, hogy derítsük ki, mi történt a barátjával, Jinyan-nel, aki egy orenia-i kereskedő, s nem régen felgyújtotta a házát a dühös csőcselék.

Megoldás: Menjünk a fogdához, és beszéljünk Gorbus-szal, az őrrel. Ő elmondja, hogy ez a Jinyan börtönben van, és addig nem szabadul ki, amíg a szabadlábra helyezési parancsot meg nem kapja. Mivel nem áll módunkban eredeti parancsot szerezni, így meg kell elégednünk a hamisítottal. Ezután beszéljünk Dagis-szal, a hamisítóval. Dagis-t megtaláljuk a város délkeleti részében is, úton Tankréd menedéke (Tancred's Haven) felé. Fizessük ki neki a kért 25 aranyat, és megkapjuk a hamis okiratot. Menjünk vissza a fogdához, és adjuk oda az iratot Gorbus-nak. Amikor Gorbus megkérdezi, honnan szereztük, adjunk neki 20 arany csúszópénzt. Menjünk vissza Aravind-hoz, de ne áruljuk el neki, hogy hamis dokumentumot használtunk. Jutalmunk: 100 XP (Gorbus), 75 arany és 150 XP (Aravind).

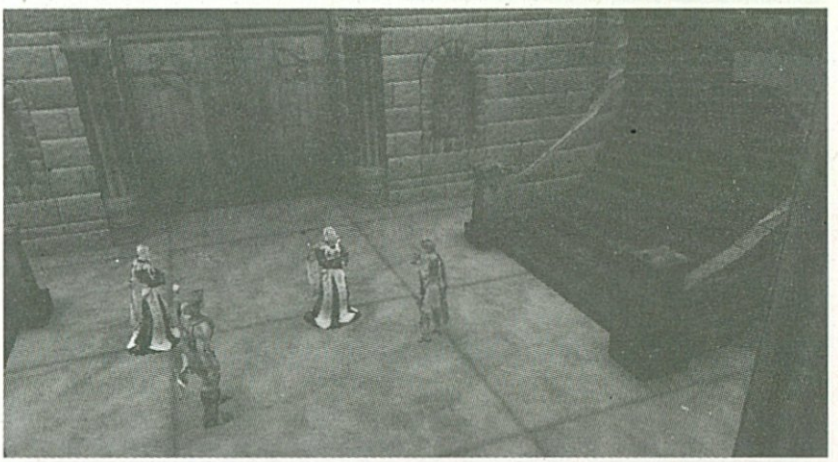
The Beggar's Eyes: A Régi városban (Old City of Lenele) egy vak koldus vissza akarja kapni a szemeit. A szemeket egy patikus lopta el, mert szüksége volt rájuk egy elixír elkészítéséhez.
Megoldás: A patikust megtaláljuk a déli a piactérre vezető kijárat melletti boltnál. Ám sajnos a patikus nem adja nekünk vissza a szemeket ingyen. Odaadja nekünk, ha elvisszük neki a Tűz Salamanka nyelvét. A Tűz Salamanka-t megtaláljuk valahol Lenele-től nyugatra, de csak nappal. Ha megtaláltuk a Salamanka-t és megszereztük a nyelvét, menjünk vissza a patikushoz. Adjuk oda a szemekért, amiket vigyünk el a koldusnak. Jutalom: 200 XP (Beggar), Blessed Surcoat (szentelt köpeny).



The Rag Doll: A Régi város egyik kútjánál egy hentest találunk, aki siránkozik a lánya rongybabájának elvesztése miatt. A baba nélkül a lánya megbetegszik, és meghal. A játék beleesett a kútba, és a hentesnek fogalma sincs, hogyan szerezhetné vissza.
Megoldás: A rongybabát megtalálhatjuk a csatornában (ld. a végigjátszás Lenele Sewers részt). Ha megszereztük, vigyük a babát a könnyeket hullató henteshez. Jutalom: 400 XP, High Quality Knife (Jó minőségű tőr).

The Salamanka's Tongue: A Régi városban a patikus megegyezik velünk, hogy megkapjuk a koldus szemeit cserébe a Tűz Salamanka nyelvéért, amit a nyugati hegyek között találunk meg.
Megoldás: A Tűz Salamanka-val a Lenele-től nyugatra lévő hegyekben találkozhatunk. Öljük meg a Salamanka-t és vigyük el a nyelvét a patikusnak. Jutalom: 50 XP és Bottle With Eyes (egy üveg a szemekkel).

The Encyclopedia of Heresies: A Korona negyedben (Crown District) egy Zefnat nevű pap elvesztette az Eretnekség Enciklopédiájának (Encyclopedia of Heresies) két kötetét. 250 aranyat ad, hogy a 28. kötetet megvegyük a Bibrus nevű könyvkereskedőtől. Zefnat megjutalmaz minket, ha az enciklopédiát segítünk teljessé tenni.



Megoldás: Bibrus-t megtaláljuk a piactér (Lenele Marketplace) déli részében. Kérdezősködjünk a könyv után, és ha megkérdi Zefnat küldött-e minket, válaszoljuk, természetesen nem. Vegyük meg a könyvet 200 aranyért és vigyük el Zefnat-nak. Ha odaadtuk neki a 28. kötetet, akkor elárulja, hogy a 67. kötet az ionai monostorban van. A 67. kötetet megtaláljuk a kisebb könyvtár egyik könyvespolcán. Jutalmunk: 300 XP (Bibrus), 500 XP (Zefnat), Garnet, 750 XP (Zefnat).

Pomporo's Heirloom: A Korona negyedben (Crown District) a Pomporo nevű kereskedő felbérel minket, hogy keressük meg őseinek pecsétgyűrűjét, amit elloptak a házából. Azt tanácsolja, hogy először beszélgessünk el a feleségével, Cordelia-val és a szobalánnyal.
Megoldás: Nem szükséges beszélnünk a feleséggel és a szobalánnyal, úgysem leszünk tőlük okosabbak. A pecsétgyűrűt megtaláljuk a csatornában (ld. végigjátszás Lenele Sewers részét). Ha megszereztük, vigyük vissza a gyűrűt Pomporo-nak. Jutalom: 600 XP, Berserker Sword.

Elodach the Initiate: Elodach, a Beavatott eltűnt Urath Templomából. Ha megtudunk valamit az eltűnéséről, értesítsük Jerve-t, az Öreget.
Megoldás: A Korona negyedhez vezető középső hídtól délre az épület mellett a piactéren (Marketplace) megtaláljuk Madog-ot, a koldust. Adjunk Madog-nak 5 aranyat, és felidézi, mintha látta volna ezt az Elodach-ot. Menjünk vissza Urath Templomába (Temple of Urath) és mondjuk el Jerve-nek. A pap méregbe gurul, amiért megvádoltuk, és elküld minket (a fenébe). Menjünk vissza Madog-hoz, és adjunk neki ezúttal 10 aranyat. Indulás vissza Jerve-hez, és meséljük el neki, milyen információkat tudtunk meg. Jerve elmondja, hogy valóban elloptak egy tollat Urath-ról. Mikor elmondjuk neki mit hallottunk Elodach-ról, ismét nem hisz nekünk. Menjünk vissza Madog-hoz, akitől megtudjuk, hogy Elodach Iona-ba menekült. Nos, menjünk hát akkor Iona-ba. Az Urath Tollat megtaláljuk a Nagy Könyvtártól balra lévő parkban. Eléggé a végében bukkanhatunk rá. Vigyük vissza Jerve-hez.
Jutalmunk: 700 XP, Ring of Talent (Érzék gyűrűje).

The Amulet of Prince Yon: Egy Drego nevű férfi felbérelte Flece-t, hogy ellopjon egy amulettet, ami a néhai Yon hercegé volt. Találjuk meg az amulettet a királyi palotában, és vigyük el Drego-nak a kikötői negyedbe.
Megoldás: Yon amulettje egy zárt szobában van a harmadik emeleten a lenele-i palotában. Vigyük el Drego-nak, akit a külváros (Lenele Outskirts) délkeleti részében találhatunk meg. Jutalom: 200 XP, 2000 arany.

Novice Sama: Eamon barát egy Sama nevű papnövendék után kutat. Lekésett a tanulmányáról a Kulcsok Mesterével. Találjuk meg Sama-t, és értesítsük Eamon-t a tartózkodási helyéről.
Megoldás: Sama-t megtaláljuk a kis kertben, balra a Nagy könyvtártól (Great Library). Amikor beszélünk vele, ígérjük meg neki, hogy megőrizzük a titkát, és segítünk neki. Odaadja nekünk Sama könyvét és megkér, hogy azt vigyük vissza a Nagy könyvtárba. Ekkor el kell döntenünk, hogy mire van szükségünk, az XP-re, vagy az aranyra. Ha a könyvet Morhan barátnak adjuk a Nagy könyvtárban, akkor XP-t kapunk. Ha viszont Eamon barátnak, akkor pedig értelemszerűen az aranyat. Ha azt választjuk, hogy Morhan-nek adjuk, akkor ő meg fogja kérdezni, hol szereztük a könyvet. Mindegy mit válaszolunk neki.
Jutalom: 200 XP (Morhan) vagy 200 arany (Eamon).

Miala of the Iomani: Iona szigetén Miala nővér megkér minket, hogy keressük meg a régen elvesztett testvérét, Amas-t. Még gyerekek voltak, mikor Miala-t és Amas-t elrabolták a kalózok, s szétválasztották őket.
Megoldás: Amas egy pap Urath Templomában (Temple of Urath). Megtaláljuk őt a külső körön (a termek, amelyek a templom körül futnak, de nem a festett üvegablakosak). Beszéljünk Amas-szal, aki ezek után ideadja nekünk az Iomani nyakéket, hogy elvigyük azt Miala-nak. Menjünk vissza Iona-ra, és adjuk oda neki a nyakláncot. Jutalmunk: 150 XP (Amas), 800 XP (Miala), Garnet.

Qelah of the Muthavi: Qelah nővér vissza akar térni Muthavi-ra, egy szigetre a Galadian szigetvilágban. Ha esetleg találnánk egy muthavi kereskedőhajót, mondjuk meg a kapitánynak, hogy Tirasa lánya várni fogja Iona-n.
Megoldás: Megtalálhatunk egy Muthavi kapitányt a Ienelei külvárosban (Lenele Outskirts). A kapitány a dokkoknál található a külváros keleti részén. Beszéljünk a kapitánnyal, aki odavitorlázik Iona-hoz. Menjünk vissza Iona-ra, és beszéljünk Llio nővérrel. Llio az oromzaton található, amögött a torony mögött, ahol Laurent apát tartózkodik. Jutalom: 250 XP (Muthavi kapitány), 900 XP (Llio), Ring of Proficiency (Tudás gyűrűje).

The Tome of Gahnis: Iona szigetén egy szerzetes ideadja Gahnis könyvét (Tome of Gahnis). Elmondása alapján kiderül, hogy egy napon majd találkozunk egy emberrel, aki majd ezt fogja keresni. El fog jönni Iona szigetére, és nekünk kell lenni, aki majd átadja neki.

Megoldás: Csak azután tudjuk befejezni ezt a küldetést, ha megszereztük a Khosani tekercseket (Khosani Scrolls). Ekkor menjünk az ionai monostorba, és a romos kertben, balra a Nagy könyvtártól találkozunk egy férfival, Iodir-ral, az Eretnekkel. Adjuk oda neki a könyvet. Jutalom: 10.000 XP, Thermal Medallion (Hő Medalion)

Tathal the Wanderer: Egy oenian-i szent ember lánya, Bilan nővér ad nekünk egy tekercset, amin apja tanításai vannak felírva. Adjuk oda a tekercset Tathal-nak, a Vándornak, aki egy medevan-i vándor magáévá teszi a tanítást. Bilan viszont nem tudja, hol lelhetnénk erre az emberre.
Megoldás: Tathal-t egy találkozás (Encounter) során lelhetjük meg az orenia-i sivatagos területen. Jutalom 6.000 XP, Blue Dragon Scale (Kék Sárkánypikkely).

Wid the Terrified: Találjuk meg Ikus szekercéjét a rémült Wid testvérnek, aki egy szerzetes, és szüksége van a fegyverre, hogy szembeszálljon az őt üldöző szellemekkel. A fegyver el van rejtve a Királyok kriptája alatt húzódó katakombákban.
Megoldás: Ikus szekercéje az iona-i katakombákban van valahol (ld. végigjátszás Iona Catacombs részét). Ha sikerült megszereznünk, vigyük el Wid testvérnek. Jutalom: 700 XP, Ring of Health (Életerő gyűrűje).

Torva's Magic Lute: Mivel virágszedés közben (melyek újabb csábításához kellettek) szörnyek támadták meg Torva-t, a bárdot, így elvesztette a lantját. A szörnyek meglógtak a hangszerrel, ami nélkül Torva-nak esélye sincs, hogy udvarolhasson Lady Isele-nek. Keressük meg a lantot, és vigyük vissza jogos tulajdonosának.
Megoldás: Torva lantját a Lenele-től nyugatra fekvő dombos területen találhatjuk meg. De csak éjszaka bukkanhatunk rá egy erdei találkozás (Encounter) során. Ahonnan kezdünk a találkozás alkalmával, a lant jobbra tőlünk van egy csontváz mellett. Ha megtaláltuk a hangszert, térjünk vissza Torva-hoz, a piactérre (Lenele Marketplace). Jutalom: 500 XP, 125.000 arany.

The Lord Chamberlain's Men: Torvel, a színtársulat vezetője a Korona negyedben (Crown District) a segítségünket kéri. Az udvari mulatságok vezetője (Master of Revels) megtiltotta a társulatnak, hogy a palotában adják elő a darabjaikat, de Torvel úgy véli, mi megváltoztathatjuk a véleményét.
Megoldás: A vezetőt megtaláljuk a palotában (Lenele Palace) jobbra a bejárat melletti jobb oldali lépcsőnél. Elmondja, az egyetlen mód, hogy Torval társulata előadhasson valamit is, találnunk kell 6 örök tüzű lámpást (Stonefire Lanterns). Krys, a lámpáskészítő, akit a piactéren (Marketplace) találunk, az egyetlen, aki el tudja őket készíteni. Mikor beszélünk Krys-szel elmondja, ahhoz, hogy el tudja készíteni a lámpásokat, gargoyle-vér szükséges. Gargoyle-okat csak Ikaemos romjainál találhatunk. Ha megszereztük a 6 gargoyle vért, térjünk vissza Lenele-be, és adjuk oda Krys-nek. Ezután Krys elkészíti

nekünk a kért lámpásokat. Vigyük hát el őket az udvarmesternek, majd beszéljünk Torvel-lel. Jutalom 2000 XP (Krys), 500 XP (Udvarmester), 2000 XP (Torvel), 5000 arany.

The Fate of Rhukha: A khosani-ak soha nem tanultak hősük, Rhukha végzetéből, akit elragadtak az idéző gyűrűk démonjai a Tízezer Éves Káosz végezetéig. Ha kiderítjük mi történt Rhukha-val, mondjuk el a Kantár őrének (Keeper of Lore).

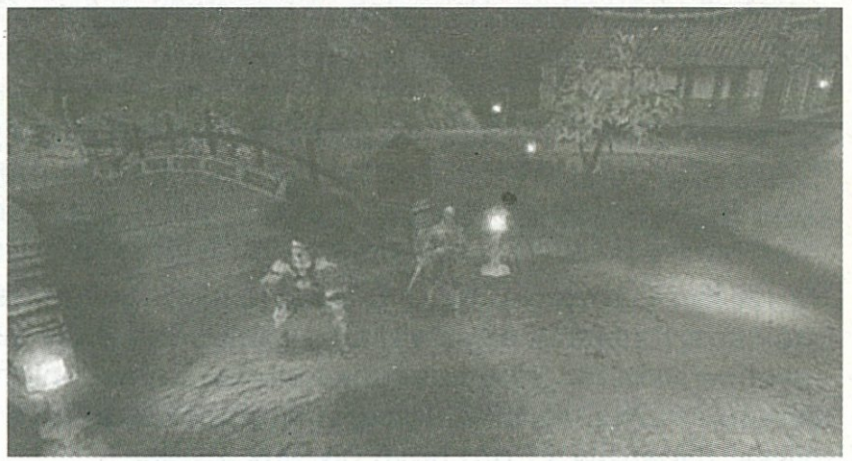
Megoldás: Ennek a küldetésnek az első része Wolong barlangjaiban (Caverns of Wolong) játszódik. Két dolgot kell itt tennünk. Az első, hogy megtaláljuk a Khosani kardot (ld. végigjátszás Cavers of Wolong részét). A második dolgot akkor kell tennünk, amikor elérjük Balis-t, a Demilich-et. Menjünk tőle balra, és itt két fehér üreget fogunk látni. Menjünk be a bal oldaliba, majd forduljunk be az első balra vezető járatba. Ez egy tóhoz vezet, ahol egy Lich áll mellette, akinek a neve Tiandi. Beszéljünk vele, s már végeztünk is idelent a barlangokban. A következő rész a liangshan-i erdőben játszódik. Miután megszereztük a Khosani tekercseket (Khosani Scrolls) Sornehan-tól, térjünk vissza a Kantár őréhez (Keeper of Lore). Kérdezősködjünk tőle Rhukha küldetéséről. Rajtunk áll, hogy elmondjuk neki, amit megtudtunk Tiandi-tól. Adjuk oda neki a sisakot, majd a kardot, hogy még több XP-t és cuccot kapjunk tőle. Jutalmunk: 2000 XP (Tiandi), 15.000 XP (Keeper of Lore), Articus Mantellum, 15.000 XP, Farslayer Bow, 15.000 XP (Keeper of Lore), Singed Robe.

Secrets of Dakhanim: A khosani Ilaru papnő meg akarja tudni Nutengov italának titkát. A mágus egy titkos társasághoz tartozott, melyet Dakhanim néven ismernek, avagy a Láthatatlan Írás Mesterei. Minden oldal, melyet Nutengov írt, egyszerűen üres.
Megoldás: ennek a küldetésnek az első lépését ismét a liangshan-i erdőben tudjuk végrehajtani (Liangshan Forest). Itt találhatjuk meg az üres pergament (ld. végigjátszás Liangshan Forest részét). Egyelőre mást nem tehetünk ezért a küldetésért egészen addig, míg meg nem szerezzük a Sötétség gyűrűjét (Ring of Darkness), ami igencsak a játék vége felé lesz. Ennél a pontnál Ilaru ismét feltűnik az oltárnál, és beszélhetünk vele. Elmondja nekünk, hogy szükségünk van még Dakhanim tükrére (Mirror of the Dakhanim). Ezért vegyük az irányt az ionai-i monostor felé. Megtaláljuk a tükröt az első toronyban, a sarokban a padlón. Menjünk vissza Khosani városába, és ismét beszéljünk Ilaru-val. Elmeséli, hogy három dologra van szüksége, hogy elkészítse az italt: a Tél urának koponyájára (Skull of the Lord of Winter), Udakar, a Bika-ember szívére (Heart of Udakar the Bull-Man), és végül egy kék Bacite epehólyagjára (Gallbladder of a Blue Bacite). Mindhárom dolgot megtaláljuk a világtérképen (World Map). Az epehólyagot egy éjszakai jeges vidéken való találkozás során szerezhetjük meg, amit egy Kék Bacite őriz, a kijárat mellett a hegy tetején. Udakar szíve és Huk Kinar koponyája szintén megtalálható

ugyanezen a hóval borított helyszínen, de csak nappali találkozás alkalmával. Ha sikerült megszereznünk mind a három dolgot, térjünk vissza Ilaru-hoz. Jutalom: 10.000 XP (Ilaru), 25.000 XP (Ilaru), 100.000 XP (Ilaru), Summoner Platemail (Idéző teljesvért).

The Ghost of Ikaemos: Munorus szelleme, hajdan Apaset papkirály jogtanácsosa, Ikaemos romjai közt kísért. Hogy nyugovóra térjen a lelke, meg kell találnunk és elvinni neki Vaesura királynő nyakékét.
Megoldás: Vaesura nyakékét megtaláljuk az ikaemos-i mocsárban (Ikaemos Swamp). A nagy rom - ahol be tudunk menni az ikaemos-i palota felső szintjére (Ikaemos Palace) - bal oldalánál lelhetünk rá. Adjuk oda Munorus-nak a nyakéket. Jutalom: 1000 XP.

The Lord of Logaros: Bosszuljuk meg Logaros lordját, aki Sornehan herceg védője volt, és akit megszégyenített Sir Horum. Sir Horum a királyi csatorna felett ívelő Ördög hídjánál (Devil's Bridge) őrködik.
Megoldás: Sir Horum-ot megtaláljuk a Régi városba vezető (Old City) középső híd mellett. Öljük meg a lovagot, majd értesítsük Logaros lordját. Jutalom: 2000 XP, Logaros Longsword (Logaros hosszúkardja).



Adeslani's Brother: Segítsünk Adeslani-nak, hogy megtalálja testvérét, Hargolus-t. Úgy gondolja, egy barátjuk házában rejtőzik a Korona negyedben (Crown District). Adeslani mutatja az utat, de szükség lesz ránk, hogy átjussunk az őrökön.
Megoldás: Csak kövessük Adeslani-t, és tisztítsuk meg a terepet a nem kívánatos elemektől. Jutalom: 4000 XP

The Emperor's Dragon Scales: Találjuk meg a négy Sárkánypikkelyt (Dragon Scales) orenia-i császárnak. Eleh tornyában egy rabszolga, neve Xueli, ideadja nekünk a Zöld Sárkánypikkelyt. A többi szerteszét található elrejtve Orenia területén.
Megoldás: Xueli, akitől a küldetést kapjuk, ideadja a Zöld Sárkánypikkelyt. A Vörös Sárkánypikkelyt megtaláljuk a Wolong barlangokban (ld. végigjátszás Wolong Caverns részét). A Kék Sárkánypikkelyt pedig Tathal, a vándor hordozza magával. Tathal-t megtaláljuk az orenia-i sivatagos területen egy találkozás alkalmával. A Szürke Sárkánypikkely pedig a liangshan-i erdő rengetegében rejtőzik (ld. végigjátszás Liangshan Forest részét). Adjuk oda a pikkelyeket egy Gongji nevű férfinak. Megtaláljuk a Jade templomban (Jade Temple), miután legyőztük Murod-ot. Jutalom: Dreadblade (Félelemkard).

The Family Tradition: Wolong-ban az özvegy Fangyin ad nekünk egy régi érmét és egy nyakérmet. Ezek a halott fiaihoz tartoztak valamikor, és megkér minket, hogy mindenféleképpen juttassuk el azokat a liangshan-i temetőbe (Liangshan Cemetery), a családjának hagyományainak megfelelően.
Megoldás: Menjünk a liangshan-i erdőbe (Liangshan Forest), és vegyük az irányt a temető felé. Beszéljünk a folyópart melletti Oni-val, és hagyjuk ott a kapott dolgokat. Térjünk vissza

Wolong-ba, és beszéljünk Fagnyin-nal. Jutalom: 4000 XP (Oni), 7000 XP (Fangyin), Parrying Dagger (Hárítótőr).

The Statue of Gaodi II: Wolong-ban egy Caishi nevű szobrász panaszkodik, hogy Pijian katonák feldarabolták Gaodi II szobrát. Megtalálta a törzsét, de a fej, a kezek és lábak eltűntek. Segítsünk hát Caishi-nek, hogy újból összerakhassa a szobrot.
Megoldás: A fej Wolong-ban található. A város keleti részében lévő sziklafal mellett van. A déli lámpa mellett bukkanhatunk rá. Mindkét lábat megtaláljuk a wolong-i barlangokban. Vegyük az irányt a leomlott épület felé, hogy megszerezzük a jobb lábat, mely az épületben van a híd bal oldalán. A másik láb a barlangok mélyén van, közel Azha-hoz. Azha-nál menjünk a jobbra vezető úton tovább, majd ismét jobbra. A lábat megtaláljuk jobbra a folyópart mentén.
A bal és jobb kéz a liangsahan-i erdőben van (ld. végigjátszás Liangshan Forest részét). Ha megszereztük mind az öt darabot, vigyük őket vissza Caishi-nek. Jutalom: 1000 XP a fejért, 2000 XP a lábakért/kezekért, 3000 XP, Anti-Magus Torque.

Nandi the Gatherer: Wolong-ban Nandi, a gyümölcsszedő felajánlja, hogy készít nekünk egy italt, amit csak ő tud „kotyvasztani". Az egyetlen kikötése, hogy nekünk kell megkeresnünk hozzá az alkotóelemeket. Az első dolog, amire szüksége van, az a „Veréb tojása" (Sparrow's Egg) nevű növény levelei.
Megoldás: A Veréb tojását egy orenia-i találkozás során találhatjuk meg, de csak éjszaka. Adjuk oda Nandi-nak a növényt, és ő elmondja, hogy most keressük meg Ghimaadi leplét (Ghimaadi's Cloak), amit egy újabb orenia-i találkozás során lelhetünk meg, ám ezúttal nappal. Ha ezt is odaadtuk Nandi-nak, akkor elárulja az utolsó alkotóelemet is, az Átok csókját (Bane's Kiss), amit a liangshan-i erdőkben találhatunk meg (ld. végigjátszás Liangshan Forest részét). Ha azt is megszereztük, vigyük el Nandi-nak Wolong-ban, aki így elkészíti nekünk a beígért italt. Jutalom: Nandi's Potion (Nandi itala).

Longyue's Hat: Wolong-ban egy Longyue nevű falusi megkér minket, hogy keressük meg neki a liangshan-i erdőkben a kalapját. Azért, hogy ő és a barátai megmeneküljenek a Pijian katonák karmaiból, Longyue odaadta a kalapját az erdei szellemeknek. Ha nem sikerül visszaszereznie a kalapot, akkor meg fog halni.
Megoldás: Menjünk a liangshan-i erdőkbe (ld. végigjátszás Liangshan Forest részét). Ha sikerült visszaszereznünk a kalapot, vigyük el Longyue-nek. Jutalom: 5000 XP (Longyue), Well-Honed Katana (Kiváló élű Katana).

Pursued by Death: Ahlang megmenekült a Halál karmaiból, aki egy macska alakjában jött el hozzá. Ahlang úgy játszotta ki a Halált, hogy vicceket és találós kérdéseket mondott neki, ám a macska vajon kinevette, vagy elmerengett a történeten? Keressük meg a Ruidi nevű halászt Wolong-ban, és kérdezzük ki, mit tud az ügyről.
Megoldás: Erre a küldetésre egy nappali orenia-i találkozás során tehetünk szert. Menjünk ki Wolong-ból, és a bejárattól forduljunk balra. Ruidi a következő kikötőben van, aki elmondja, hogy menjünk a liangshan-i erdőbe (Liangshan Forest) és kérjünk az Őrtől egy

kevés fakérget. Vegyük az irányt az erdőbe, és kérjünk az Őrtől fakérget. Ad nekünk két darabot, egyet Ahlang-nak, és egyet a Halálnak. Térjünk vissza Wolong-ba, és beszéljünk Ruidi-val. Hagyjuk el ezután Wolong-ot, és keressük meg Ahlang-ot és a Halált. Jutalom: 1000 XP (Ruidi), 2000 XP (Halál), 2000 XP (Ahlang), Spinsplitter.

Child of the Spirits: Egy Piaobo nevű Oni ad nekünk egy fa dobozkát, ami az ő halhatatlan lelkét tartalmazza. Ahhoz, hogy segítsünk neki visszanyerni emberi formáját, dobjuk a dobozt az áldozati verembe, a Wolong barlangokban. Fontos, hogy ne nyissuk ki a dobozt.
Megoldás: Menjünk a Wolong barlangokba (Wolong Caverns), és közelítsük meg a vermet. Beszéljünk a Jade templombéli kísértettel a hídon, és válasszuk bedobni a dobozt (throw the box). Ezután térjünk vissza a városba, és a város nyugati részében található egyik nagyobb ház mögött megtaláljuk Piaobo-t. Beszéljünk vele, hogy befejezzük ezt a küldetést. Jutalom: 1000 XP (Jade templombéli szellem), 5000 XP (Piaobo), Ring of Control (Irányítás gyűrűje).

The King of Talas: Talas királya keresi a koronáját és a jogarát. Egy szellem lopta el őket még évekkel ezelőtt.
Megoldás: Ezt a küldetést egy találkozás alkalmával a világtérképen szerezhetjük meg. Ha megvan, és nálunk vannak a Khosani tekercsek is (Khosani Scrolls), beszéljünk Uligo-val, a kézművessel Khosani városában. A bejárattól balra találjuk az épületben. Uligo elmondja nekünk, hogy a khosaniak felelősek azért, hogy a király elvesztette a koronáját és a jogarát. Menjünk vissza a világtérképre, és keressük meg ismét a királyt. Mondjuk el neki, amit Uligo mesélt el nekünk, erre ő azt mondja, hogy megfogadja a tanácsunkat. Ha elfogtuk a három démont, menjünk vissza Khosani városába. Talas királya amellett az épület mellett lesz, ahol Uligo is volt (már a bejáratból láthatjuk őt). Jutalom: 40.000 XP (Uligo), 5000 XP (Talas királya), 20.000 XP (Talas királya), Hero's Platemail (Hős teljesvért).

The Seeds of Aahur, Part 2: A khosani kereskedő, Elarh azt állítja, hogy Aahur magjai (Seeds of Aahur) nem nőnek úgy, mint ahogy Beelon megígérte. Keressük meg Beelon-t Lenele romjainál, és kérdezzük meg tőle, miért nem akarnak a magok nőni.
Megoldás: Menjünk Lenele-be, és keressük meg Beelon-t. Ha Lenele-ben vagyunk, induljunk el egyenesen a bejárattól. Látni fogunk egy Pyrtin nevű férfit, aki a földön ül. Elmondja nekünk, hogy sajnos Beelon meghalt, de ő tudja merre található Aahur virágpora (Dust of Aahur). Iona szigetén hagyta el, miközben menekült. Induljunk hát Iona szigetére. Aahur virágporát (Dust of Aahur) megtaláljuk abban a toronyban, ahol Laurent apát is van. Fent megtaláljuk a port. Menjünk vissza Khosani városába, és adjuk oda a port Elarh-nak. Elarh 50.000 aranyat akar nekünk adni, de mi állapodjunk meg vele 100.000 aranyban. Válasszuk azt: "We agreed on 10.000" (a 10.000 gépelési hiba, amúgy 100.000-nek tekinti). Jutalom: 16.000 XP (Elarh), 100.000 arany.

The Ohmedilosi: Orenia-ban találunk egy Ohmedilosi-t, egy ősi térképet a Khosani városokról. Hogy kiegészíthessük a térképet, keressük meg a három város metszetét: Umakil, Dehilos és Muhul.
Megoldás: Az Umakil-ról készült metszet a lenele-i csatornákban van (Lenele Sewers). A dehilos-i metszet pedig a lenele-i palotában hever (ld. végigjátszás 18. részét). A Muhul városról készült pedig az ikaemos-i mocsárban található (ld. végigjátszás Ikaemos Swamp részét). Miután megtaláltuk mindhárom darabot, menjünk vissza velük Kiva-hoz. Jutalom: 60.000 XP (Kiva), Vengeful Katana (Bosszúálló Katana).

The Hunting Horn of Vadagar: Keressük meg Vadagar vadászkürtjét, és vigyük el Saato papnőnek, akit Saanavarh-ban találunk. A khosaniak legendái szerint Urath a kürtöt használta Laharah alvilági birodalmának kapujának lezárására.
Megoldás: Ahhoz, hogy megszerezhessük a kürtöt, vissza kell mennünk a lenele-i csatornába (Lenele Sewers). A vadászkürtöt megtaláljuk az alagsorban lévő zöld sátorban. Vigyük vissza a kürtöt Saato-nak. Jutalom: 10.000 XP (Saato), Nobleman's Platemail (Nemes teljesvért).

Haenul and the Gemstone of Eraekor: Egy Haenul nevű khosani harcos vezeti azt a renegátokból álló bandát, amely a Saanavarh-hoz közeli hegyekben bujkál. Ellopták Eraekor drágakövét (Gemstone of Eraekor). Győzzük le Haenul-t és vigyük vissza a drágakövet a khosani Athodi papnőnek.
Megoldás: Haenul-t egy találkozás során lelhetjük meg, nem messze a Khosani várostól. Tudni fogjuk, hogy a megfelelő találkozás-e, mert rögtön meg fog minket támadni egy khosani eretnek. Haenul-t itt megtaláljuk a legtávolabbi „sarokban" (ő vörös lesz). Vegyük fel a drágakövet, és térjünk vissza a Khosani városba. Adjuk oda az ékszert Athodi-nak. Jutalom: 30.000 XP (Athodi), Parchment (Tome Page 5) (pergamen,5. oldal), Bone Jerkin (Csontzeke).

The Mystery of Luleva: Egy szárnyas küldönc által hozott parancsban az áll, hogy Lady Athana of Sidaeh egy Luleva nevű gyermek után kutat. Ha megtaláljuk a kislányt, vigyük őt vissza a Khosani erődbe.
Megoldás: Luleva-t Lenele-ben találhatjuk meg. A Korona negyedben (Crown District) a színháznál leljük meg. Nyájas társalgása után menjünk vissza a Khosani városba, és mondjuk el az egészet Athana-nak. Jutalom: 5000 XP (Luleva), 15.000 XP (Athana).

Curse of the Crone of Savheo: A Savheo banya néhány khosani harcost Tűz Salamankává változtatott. Elioma, a papnő megkér minket, hogy találjuk meg a banyát, és győzzük meg, hogy távolítsa el az átkát. A banya az erdőben él.
Megoldás: Első lépésként meg kell keresnünk a banyát. Egy nappali erdei találkozás alkalmával bukkanhatunk rá. A banya mielőtt eltávolítaná az átkot, Ovaka kőrózsáját (Stone

Rose of Ovaka) akarja megkapni. Térjünk vissza a Khosani városba, és beszéljünk Elioma-val. Ő elmeséli nekünk a rózsa történetét, de sajnos nem tudja, merre találjuk. Vegyük az irányt az ikaemos-i mocsár (Ikaemos Swamp) felé, és menjünk be a palotába. A kőrózsa a vérrel telített medencével körülölelt oltár mellett hever. Vegyük fel a rózsát, és induljunk vissza a Khosani városba. Beszéljünk Elioma-val, és mutassuk meg neki a rózsát. Hagyjuk el a várost, és ismét keressük meg a banyát. Adjuk oda neki a rózsát, majd menjünk vissza a Khosani városba ismét. Beszéljünk Elioma-val. Jutalom: 15.000 XP (Elioma), 35.000 XP (Elioma), 35.000 XP (Banya), 65.000 XP (Elioma), Battle Torque (Harci nyaklánc).

Tome of the Nhuvasarim: Habár ez a küldetés nem jelenik meg a küldetésnaplóban (Quest Journal), mégis csak egy küldetés. Akkor kezdődik el, amikor felvesszük a Nhuvasarim kötetet (Nhuvasarim Tome), miután legyőztük Murod-ot. Flece felbecslésnek (Appraise) 10 szintűnek kell lennie, hogy teljesíthessük ezt a küldetést (vagy 9-esnek, és vegyük fel a tolvajkesztyűt (Thief Gauntlets)). A cél, hogy megszerezzük azt a 8 oldalt, amit kitéptek a könyvből.

Megoldás: Itt van, hol találhatjuk meg a 8 oldalt:

1. – Ezt akkor kapjuk, amikor megütöttük Sornehan-t.
2. – Ez a Kisebb könyvtárban van, amikor Iona szigetére mentünk, és legyőztük Luminar-t.
3. – Az ikaemos-i mocsárnál (Ikaemos Swamp) találjuk meg, a palota jobb oldalánál.
4. – A lenele-i csatornában (Lenele Sewers) van, abban a teremben, ahol a vízesés van.
5. – Ezt akkor kapjuk, amikor befejeztük az Eraekor drágakő küldetést (Hanuel and the Gemstone of Eraekor).
6. – Megtaláljuk a Korona negyedben, a park délnyugati sarkában (Lenele Crown District).
7. – Megvásárolhatjuk Gesualdo-tól, egy nappali erdei találkozás során, csekély 500.000 aranyért. Ám ez csak akkor történik meg, ha megvan már az első hat oldal. A Mortankas-szal való harc közben történik ez a találkozás.
8. – Ezt akkor kapjuk meg, miután megöltük Mortankas-t. Úgy ölhetjük meg, hogy idézünk egy Jade gólemet (Jade Golem) és közben többször Jade sugarat (Jade Beam) varázsolunk rá.

Miután megszereztük mind a nyolc oldalt, gyorsan MENTSÜNK! Az egész játék során a legnehezebb harc következik, és csak egyetlen esélyünk van. Keressük meg ismét Gesualdo-t, aki elkéri tőlünk a nyolc oldalt, amiket adjunk is oda neki. Ekkor egy terembe kerülünk, ami pontosan úgy néz ki, mint amiben megküzdöttünk Murod-dal, ám ezúttal nem ő lesz az ellenfél, hanem a Négy lovas. Az első dolgunk legyen, hogy védelmet (Protect) varázsolunk. Ezután menjünk, és támadjuk meg a Kígyót (őt talán a legnehezebb), majd miután őt megöltük, a Tigrist, a Főnixet, végül pedig a Szellemet. Jutalom: Laharah Summon (Laharah idézése).

A teljes, 7 részből álló leírást a 2. CD-n találhatjátok meg.

SERIOUS SAM

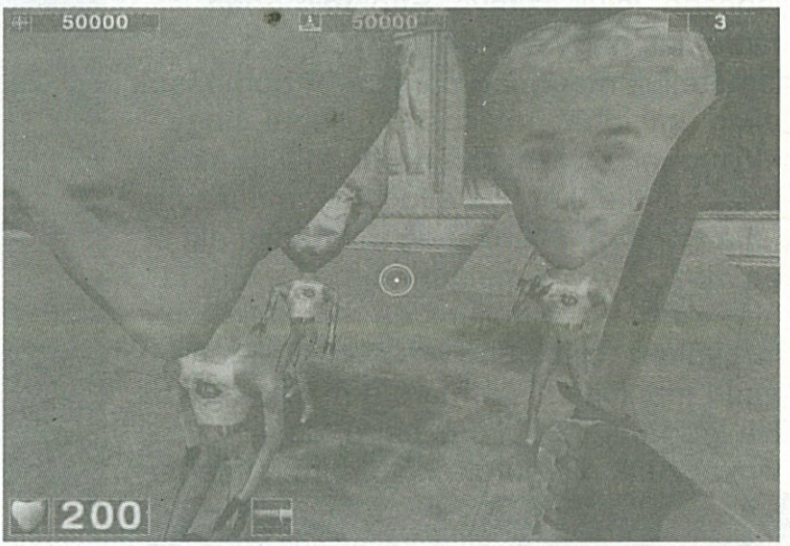
Hm, Croteam. Kik ezek és honnan jöttek? Szerintem sokan hasonló kérdést tettek fel magukban, amikor ezt a nevet először hallották. Nem is csoda, hiszen ez egy ismeretlen kis fejlesztőcsapat volt, eddig nem hallattak még magukról. Idáig, mert most olyat alkottak, amit ezelőtt nem sokszor tapasztaltunk. Ne gondoljunk olyan titkos dologra, ami forradalmasította volna a játékpiacot, mert „csak" egy egyszerű FPS-t alkottak, de még milyet! A Quake és Unreal fanok, akik idáig egymást szidták, most kézen fogva játszhatnak ezzel a játékkal, mert ez ötvözi a Q3 csodálatos grafikáját az UT hatalmas pályáival, megbolondítva egy kis Doom feelinggel, és Duke Nukemes poénokkal. Noha a game semmi eredetiséget nem mutat, mégis a különböző anyagok keveréke olyan összhatást ad, ami mindenkit hosszú órákra leültet a gépe elé.

A történet a következő: A 21. században a tudósoknak sikerül kifejleszteni egy gépet, amivel párhuzamos világokba tudunk utazni. Felfedeznek egy bolygót, ami szinte teljesen olyan mint a miénk, és furcsa teremtmények lakják, akik az egyiptomihoz döbbenetesen hasonló kultúrában élnek. Sajnos cseppet sem barátságosak, és nem is hajlandók kommunikálni. A bajt csak tetézte, hogy a dimenziókaput nem tudták az emberek időben bezárni, így elkerülhetetlen volt a háború. A lények sorozatos győzelmekkel hátráltatták meg az emberüket, ami döbbenetes létszámuknak volt betudható. Az emberiség egyetlen esélye, hogy bezárják a kaput, de az ehhez szükséges dolgokat az idegenek őrzik ereklyeként, amiknek a megszerzése egy különleges embert kíván, Samet, a háborús hőst. Rengeteg golyó lyuggatta ki bőrét, rengeteg sebet szerzett, de ő sosem adta fel, és mindig győzelemre vitte csapatát, kiérdemelve a Serious, vagyis „komoly" jelzőt. Őt irányítva kell átverekednünk magunkat az idegeneken. Küldetésünk nem lesz könnyű, a hatalmas pályákon bolyongva egyszerre akár ötven szörnnyel kell harcolnunk, és lesz olyan is, amikor több mint 300-zal kell egymás után megküzdenünk egy-egy arénában. Ha átverekedtük magunkat rajtuk, meg kell még küzdenünk a főellenséggel, és csak utána térhetünk haza a saját bolygónkra.

Csuvi

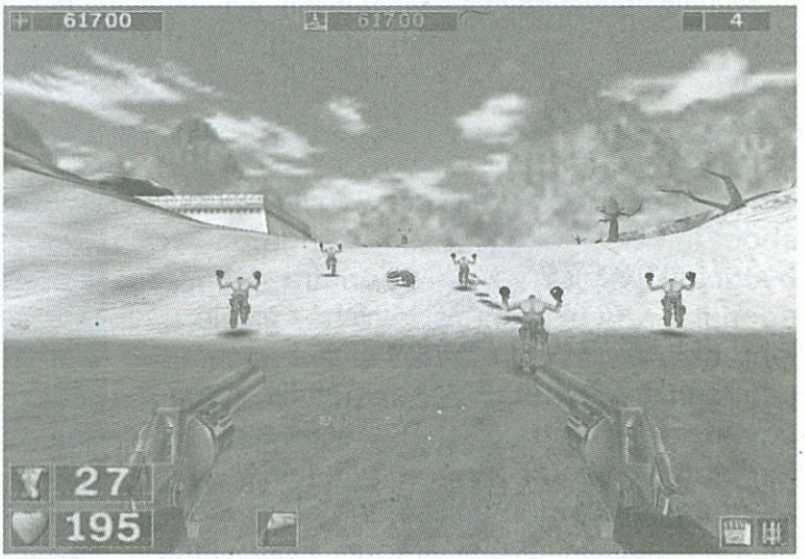
1: Hatshepsut

Nézzünk el jobbra, és megláthatjuk a pisztolyt. Vegyük fel, majd irtsuk ki a Beheaded Rocketeereket. Ezek olyan csákók, akik a fejüket a kezükben hordják, a másikban pedig egy nem túl erős rakétavetőt. Ezek ellen mindig úgy kell harcolnunk, hogy felugrunk amikor lőnek, így elkerülhetjük a rakétáikat. Vegyük fel az életerő üvegcsét, majd irány a lift. Halál az ellenekre, amik között már feltűnik egy Beheaded Firecracker is, ami annyiban különbözik a Rocketeer-től, hogy ő több, különböző irányba induló rakétát lő ki. Miután felvettük a másik coltot, induljunk el jobbra, vagy balra ki az épületből. Abáljuk le az embereket, jobbra és balra vegyük fel a shootgun shell-eket, majd középen az üvegcsét. Másszunk fel a korlátra, és ugorjunk át a mellettünk lévő ház tetejére jobb oldalt. Egy rakétavető lesz a jutalmunk, ha pedig balra ismételjük meg ugyanezt, akkor rakéták. Kerüljük meg a templomot jobbról, és az egyik falnál megjegyzünk valamit. Lépjünk előre, és miénk a duplacsövű shootgun. Forduljunk meg és menjünk le teljesen a lejtőn. Ha egyenesen továbbmegyünk ki a végtelen pusztába, nagy meglepetésben lehet részünk, mert a járda végén megjelenik négy Major Bio-Mechanoid, ami egy rakétavetővel felszerelt bazi nagy robot. Ellenük nem lesz túl nehéz dolgunk a rakétavetővel, csak jól távolodjunk el (a kihívás kedvéért meg lehet próbálni késsel is). Itt keressük meg az extra életet, és a többi cuccot, majd vissza a templomhoz. Forduljunk jobbra a legalsó szinten, majd húzás be az ajtón. Itt találkozhatunk a készítők egyik debil poénjával, mert amint benyitunk, az ő rajongóik bighead változatai futnak ki (mészároljuk le őket, he-he). Menjünk le a rakétákért, majd próbáljunk bemenni a másik ajtón is, de mivel az nincs nyitva, lőjük ki rakétavetővel –megtaláltuk a Croteam fejlesztőcsapatát, és lent páncélt, no meg rakétákat. Miután végeztünk, tipli vissza az épületbe, be a középső ajtón. Végezzünk a nagydarab Gaarral, aki csak a karjaival tud támadni, ezért mindig hátráljunk, és shootgunnal adjunk a fejének, de vigyázzunk, mert nagyon gyors, és ha tömegben támadnak nehéz dolgunk lesz. A medencés teremben vegyük fel kétoldalt a páncélokat, majd gyorsan lőjük le a túloldalt megjelenő Beheaded grenader-t, aki szintén egy fejetlen ipse, és az a rossz szokása, hogy nagyon erős bombákat dobál; elég combos ellen, szerencse hogy gyorsan elhull, de vigyázzunk, mert néha ha pont az eldobás előtt hal meg, felrobban. A medencében egy +50 életpontot adó cuccot találunk, majd miután felszedtük, folytassuk utunk a szemben lévő ajtón. Jobbra +50-es páncél és shootgun shell vár ránk, a bal oldalon pedig egy shootgun figyel. Ha felvettük a stukkert, készüljünk fel egy komolyabb harcra. Először a Gaaroktól szabaduljunk meg, majd a többi kellemetlenkedőtől. Ha mindenki halott, akkor se örüljünk, mert jön a Kleer Skeleton, ami egy csontváz, leginkább egy lóra hasonlít. Nagyon gyors és nagyokat sebez. Távolról két - lánccal összekötött - buzogányt dobál, közelre érve pedig ránk ugrik. Mindkét támadás elől oldalazással térhetünk ki, de az utóbbinál csak akkor van esélyünk, ha az elugrás után (az utolsó pillanatban) tesszük. Ha végeztünk, irány az ajtó.



2. Sand Canyon

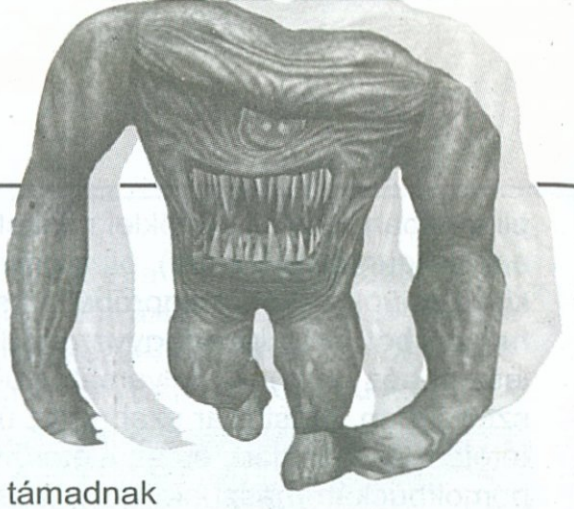
Az ajtón keresztül kijutunk a szabadba. Ha felcuccoltunk, induljunk el a domb irányába, de amint meghalljuk a kiabálást, pucoljunk vissza egészen az ajtóig. Ez azért kellett, mert jönnek a Beheaded Kamikaze-k, akik egy-egy bombát tartanak mindkét kezükben, és ezzel rohannak felénk, hogy felrobbantsanak minket, mintegy magukat is feláldozva. Kapjuk elő a dupla coltunkat, és amikor felér az első a kis lépcsőn, lőjük szitává. Ettől felrobban, társainak nagy részével együtt, ezt ismételjük meg még párszor. A bombások ellen úgy lehet hatásosan fellépni, hogy előkapunk egy távolra hordó stukit, és úgy lődözzük le őket. Ha elfogytak, másszunk fel a dombra, öljünk meg mindenkit aki él és mozog, majd menjünk be az ajtón. Itt először balra forduljunk és menjünk le a tárgyakért, öljük meg a Kleer Skeleton-t, majd menjük fel, és mars a másik irányba. Ha leértünk, forduljunk balra, de vigyázzunk a leguruló kőtömbre. A nagy szobor alatt vegyük fel a páncélt és a többi dolgot, aztán irány a nagy terem az ellenkező irányban. Ha mindenki halott, készítsük elő a pisztolyunkat, és induljunk el a szemben lévő ajtó felé, mire az oldalsó nyílásokból Marsh-Hopperek özönlenek be. Öljük hát meg őket is. Ezek a kis teremtmények békára hasonlítanak, nem túl erősek, de nem szabad lebecsülni őket, mert tömegben már halálosak. Folyamatos hátrálás mellett pisztollyal adjunk nekik (később pedig valamilyen pásztázó fegyverrel - gépfegyver). Az ajtón belépve vigyázzunk a bombás emberkével bal oldalt fenn, ha már nem jelent ránk veszélyt menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel ami kell. A jobbra található boltíven bemenve tegyük ugyanezt, majd folytassuk utunk a másik ajtón ki a szabadba. Jól nézzünk szét a dombok között, mert értékes dolgokra bukkanhatunk. Induljunk el a bejárati ajtó felé, de hirtelen egy Sirian Werebull támad ránk. Ugyanúgy támad mint egy közönséges bika: felöklel. Ez egy nagyon erős támadás, ezért nem árt gyorsan végezni vele, mielőtt komolyabb bajunk esne. Ne is próbáljunk elfutni előle, mert piszok gyors, ezért inkább az utolsó pillanatban oldalazzunk, de ha lehet inkább ugorjunk el előle. Nagyon fontos az időzítés, mert döbbenetes reakcióidejének köszönhetően ha nem az utolsó



pillanatban tesszük, felöklel minket. Mindig a legerősebb fegyverrel támadjunk rá (itt még csak a shootgun jöhet szóba), pl. a golyószóró már hatásos szerszám. Ha végre sikerül kifektetnünk, újabb megpróbáltatás vár ránk egy Minor Bio-Mechanoid személyében. Ez egy nagy robot, erős lézerfegyverrel. Szerencsére elég pontatlan és lassú, így egy esetén nem lesz nehéz dolgunk. Folyamatos oldalazgatás mellett lőjük a törzsét, és akkor gyorsan szétrobban. Most már szabad az út az ajtóhoz, de mielőtt bemennénk rajta, menjünk fel a tetejére a páncélért, és az életerő tablettáért. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a mellette lévő homokbuckán mászunk fel ugrálással. Ha megvagyunk, és a ránk támadó Gnaar-ok is halottak, irány az épület belseje, ahol megszerezzük az első elemet.

3. Tomb of Ramses III

Halál a két szemben lévő őrre és a Gnaar-ra, majd a tárgyak felszedése után irány felfele a lejtőn. Szabaduljunk meg a kamikazétól, majd a jobbra lévő bombást is küldjük utána. A nagyterembe érve jobbra el, és a kis teremben felcuccolás után kocogjunk fel az itteni lépcsőn, és ugorjunk át középre a secret place-hez. Szedjünk össze mindent, aztán ugorjunk le a végén, és a vérengzés után a többi tárgyat is tegyük magunkévá. Ezután utunk a nagyteremben lévő lépcsőhöz vezessen, ahol felbaktatva és az oszlopos folyosón végigmászva (oszlopok között páncél rejtőzik) egy kisebb terembe jutunk, ahol (a bombás kivégzése után) figyeljük a másik folyosót, mert a többi rosszcsont innen fog jönni. Ezután menjünk a következő helyiségbe (az itteni oszlopok között is cuccok lapulnak), és halál mindenkire. Lépcsőn fel, és a jobb oldali tűz-keretre, majd onnan a párkányra felugorva irány vissza az oszlopos folyosó felé, ahol secret health-re bukkanunk (nagy piros szív, el sem lehet téveszteni). Visszamenve, és az ellenkező irányba folytatva utunk egy másik titkos helyre jutunk. Bár ez szerintem nem tikos hely, mert ha az ajtón átmenve folytattuk volna az utunk, akkor is ide jutunk. Folytassuk is inkább arra, mert arra még plusz cuccokra találunk. Ha odaérünk a hosszú folyosóhoz, induljunk el a vége felé, mire lezárják az utat, és hátulról Gnaarok és egy Juvenile Arachnoid, ami egy skorpiószerű lény női felsőtesttel, és egy erős machine gunnal. Mozogni nem szokásuk, ellenben barátságos sorozatokkal boldogítják életünket. Őket is folyamatos oldalazás mellett érdemes lődözni, de nem árt ugrálni, ha viszonozzák tüzünket. Leghatásosabb a fedezékbe vonulás, mert csak akkor lőnek, ha látnak, de ezt egy kis fáziskéséssel teszik, tehát egy fedezék mögüli ki-be ugrálással könnyen végezhetünk vele. Kijutva menjünk fel a lépcsőn, és hasonlóan végezzünk a másik skorpiónővel is, majd vegyük magunkhoz amit lehet. Még ugyanebben a teremben (szembefordulva, ahonnan jöttünk) a jobb oldali lépcsőn felkaptatva keressük annak szélén a titkos teleportot (színes csillám jelöli), és ugorjunk bele, hogy elérjük a rakétavetőt. Folytassuk utunkat a nagy terembe, aminek végén még egy skorpiónő vár. Használjuk az oszlopok nyújtotta fedezéket, hogy közelebb kerüljünk hozzá, a rakétavetőt pedig, hogy végezzünk vele. Kutassuk át jól a helyet, mielőtt felmennénk a lépcsőn, és ne sajnáljuk a skulót senkitől. Itt jelenik meg először a Guaar egy kéz és láb nélküli változata, amely kinézetén kívül semmiben sem különbözik az eredetitől. Ha felértünk a lépcső legtetejére, ne menjünk be egyik ajtón



sem, hanem középen a vékony hídon induljunk át, és a közepe táján ugorjunk le az őt keresztező másikra, majd jobbra indulva vegyük fel a secret health-et. Ezután az ajtó nélküli terembe menjünk, ahol az ellenfelek eliminálása után felvehetünk minden jót, ami csak kellhet. Végül a csukott ajtón folytassuk kalandozásunkat, fel a lépcsőn. Vigyázzunk, mert itt hátulról és elölről egyaránt támadnak minket. A következő lépcsőn is figyeljünk, mert itt is hátulról támadnak minket, többek között egy skorpiónő is, akit mindenképpen nyírjunk ki. A terem másik felében a lépcsőn felmenve a +100-as páncél felé induljunk, de amint közelítenénk felé egy csomóan ránk támadnak –halál rájuk. A másik lépcsőn felbaktatva, először ne balra induljunk, hanem jobbra, mert az utolsó oszlop mögött titkos hely van (ha nem öltük meg a skorpiónőt, ide nem tudunk bemenni), ahol golyószóróba való töltényen kívül még sok minden van, de továbbhaladva még egy extra páncélra is szert tehetünk. Induljunk vissza, és egy ima után irány a hatalmas terem, ahol rengetegen támadnak ránk egyszerre. Nincs más választás, elő a shootgunt, és folyamatos hátrálás mellett lőjük halomra őket. Ha levonult az első hullám vegyük fel a duplacsövű shootgunt, és készüljünk fel egy újabb rohamra, amelyek főleg csontváz lovakból állnak. Ha ez is kész, jönnek a békák, akik ellen még mindig a colt a leghatásosabb (lőszer-megtakarítás miatt is). Ha megvagyunk, jön a piros skorpiónő, aki nem csak színében különbözik a „standard" sárgától, hanem sokkal szívósabb és erősebb, ráadásul ez már mozog is. Ettől függetlenül a likvidálási módszer ugyanaz, mert ha nem lát, nem mozog. Halála és a maradék monsztrék kiirtása után lépcsőzzünk egyet, majd a lejtőn feljutva elérünk a második elemhez.

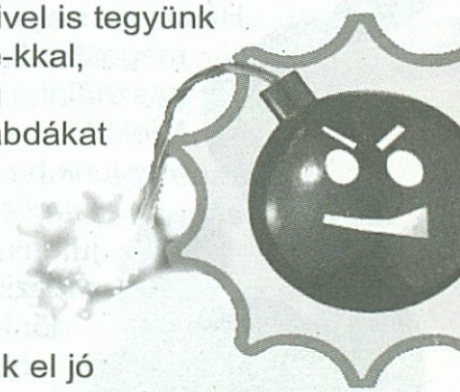
4. Valley of the kings

Menjünk fel a lépcsőn, vegyük fel ami kell és folytassuk utunk a szabadban. Öljük meg a csőcseléket, majd a ránkszakadó bikát s utána a kék droidokat. Ezután - már a játék elején említett piros Major Bio-Mechanoid-ot. Ő rakétavetőkkel van felszerelve, és sokkal szívósabb mint kék társa, de a taktika ugyanaz: oldalazva sorozzuk meg a rakétavetővel. Ha a békákat is eltakarítottuk, szedjünk össze mindent, és figyeljük a bal oldali hegyet, mert a tetején egy páncélra lelhetünk. Ha már nincs skuló a rakétavetőnkben, akkor készítsük elő a duplacsövű shootgun-t, mert meg kell küzdenünk a Common Aludran Reptiloid-dal, ami egy négykezű zöld lény, és zöld trulyikat dobál ránk ha távol vagyunk, ha viszont közel, akkor karjaival csapkod. Éppen ezért érdemes kiválasztani azt a távolságot, ahol még nem lő ránk, de a karjaival még nem ér el. Az sem túl nagy baj, ha ránklő, mert ki tudjuk lőni ezeket. Halála után a lépcsőn felmenve vegyünk fel mindent, de csak utoljára a rakétavetőt. Ha ez is megvan gyorsan forduljunk arra, amerről jöttünk, és találkozhatunk a Highlander Aludran Reptiloid-dal, ami nem zöld, hanem sárga és kb. háromszorosa kistestvérének. Mivel sokkal nagyobb, sokkal erősebb is, ezért nagyon vigyázzunk vele. Rakétavetővel sorozzuk meg és addig lőjük egyfolytában, míg földet nem fog. Bemenvén az épületbe, egy vizes részen találjuk magunkat. Jobbra és balra a

kisebb termekben nyomjuk meg a gombokat, öljük meg a ránk támadókat, és vegyük fel a golden ankh-et, majd ugorjunk a vízbe a cuccokért. Vigyázzunk, mert itt Reeban Electro-fish-ek támadnak ránk. Elektromos támadásuk messzire hat, úgyhogy nem is érdemes a hátrálással foglalkozni, hanem inkább nyírjuk ki őket minél hamarabb. Bár a sötét vizeket kedvelik, ahol már csak akkor látjuk meg őket, ha késő, ezért inkább mindig füleljünk, és akkor időben meghalljuk. Benn az épületben az oszlopos folyosónál fightoljuk le a ránk támadókat, majd a végén forduljunk jobbra. Ha lementünk a lépcsőn forduljunk meg és másszunk alá az életerő üvegcséért. A rácsos teremben egy kis harc vár ránk. Leverve az ellent induljunk fel a lejtőn. Itt először jobbra, majd balra menjünk, ahol felmehetünk egyenesen a csúszós padlójú szobába, és felvehetjük a tekercset, no meg a többi tárgyat. Továbbmenve a másik irányba nem tudjuk az ajtót kinyitni, ezért a másik irányban nyomjuk meg a gombot a sötétség fala mögött. Ha lemészároltuk a csontváz lovakat, most már bemehetünk az ajtón az oszlopos terembe, majd onnan a másikba, ahol az extra health van. Ha bemegyünk érte, a rács lecsukódik mögöttünk, és rengetegen ránk rontanak. Miután mind elhullott, továbbmenve az ajtó mellett jobbra rögtön nyomjuk meg a gombot, így szabaddá válik az út balra. Itt is nyomjuk meg a gombot a szobor talpazatánál, így a másik, vizes teremben felhúzódnak a szuronyok. Menjünk át oda és beleugorva a vízbe felvehetjük a stone ankh-ot, amivel már kinyithatjuk a nagy ajtót. Vegyük fel a tommygun-t, és mészároljunk le mindenkit vele, majd irány a másik ajtó. A nagy lépcsőn felmenve miénk a harmadik elem. Menjünk ki a szabadba, de először vegyük fel a cuccokat az innenső oldalon, és csak utána próbáljunk átmenni a hídon, ami le fog szakadni alattunk, és mi a vízben kötünk ki.

5. Oasis

Leesve a vízesésen, az oázison találjuk magunkat. Először vegyük fel a vízben lévő és a vízesés mögötti cuccokat, majd járjuk be a nagy területet, és a többivel is tegyünk ugyanígy. Az ellenfelek között megjelennek a Scythian Witch-Harpie-kkal, amik egy nőre hasonlítanak, csak szárnyakkal és karmokkal. Mindig tömegesen támadnak elölről és hátulról egyaránt. Távolról energialabdákat dobálnak, közelről viszont a karmukkal adnak nyomatékot akaratuknak. Legjobb ellenük valamilyen pásztázó fegyver, vagy a duplacsövű shootgun, és persze a folyamatos hátrálás. Ha rajtunk kívül mindenki halott, induljunk el a templom felé, de amint kellemesen battyogunk, hirtelen egy csomó csontváz ló, egy piros droid, és egy zöld négykezes támad ránk EGYSZERRE! Távolodjunk el jó messzire, és először a csontikat lőjük le, majd távolról a többit. Bemenve az épületbe vegyük magunkhoz a gránátvetőt, és abáljunk le mindenkit, majd menjünk jobbra, ahol ismét harc elé nézünk. Ha visszajöttünk, vegyük magunkhoz a két tablettát a szobor két oldalán, majd lőjük szét azt. A helyén egy dobbantó marad, amire ha ráugrunk, egy kis odúban találjuk magunkat egy golyószóró társaságában. Vegyük fel, induljunk a másik irányba, és a skorpiónő

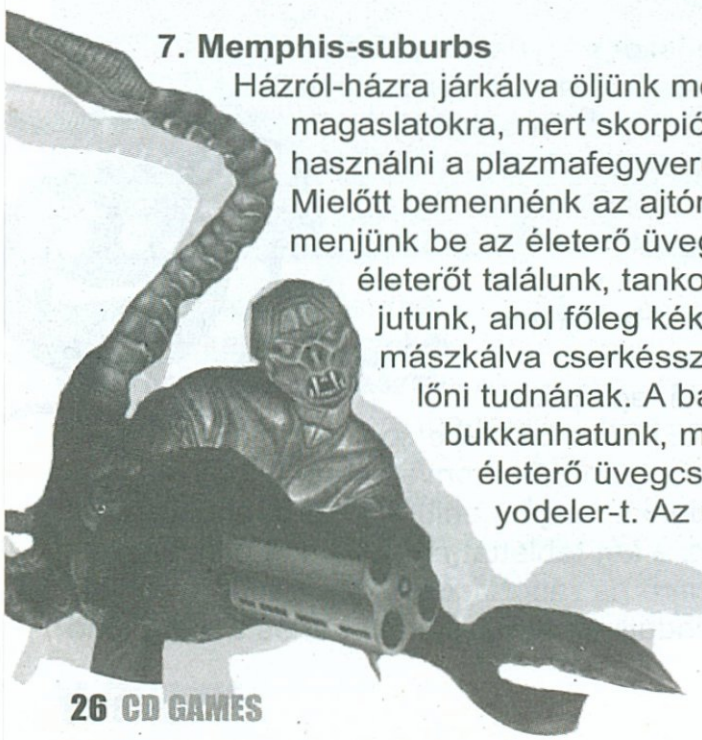


kinyírása után a hatalmas teremben vegyük fel a pajzsot és a hátizsákot, majd készüljünk fel a békainvázióra. Először, amikor sokan vannak, a rakétavetőt használjuk, majd mikor már kevesen, akkor a tommygun-t. Ha egy sem maradt, a bal oldalon keressük meg azt a falat, amit ki lehet lőni. Menjünk be, de gyorsan menjünk is ki; majd a fal kitolja nekünk a cuccokat.

Közben egy skorpiónő támad minket hátba, ezért ne habozzunk megölni. Készítsük elő a rakétavetőt, és a középső folyosón lőjük szét vele a kék droidot, a sárga és a piros skorpiónővel, majd a piros droiddal. Elő a tommigun-t, és a békákból se maradjon semmi. Bemenve az ajtón miénk a negyedik elem is.

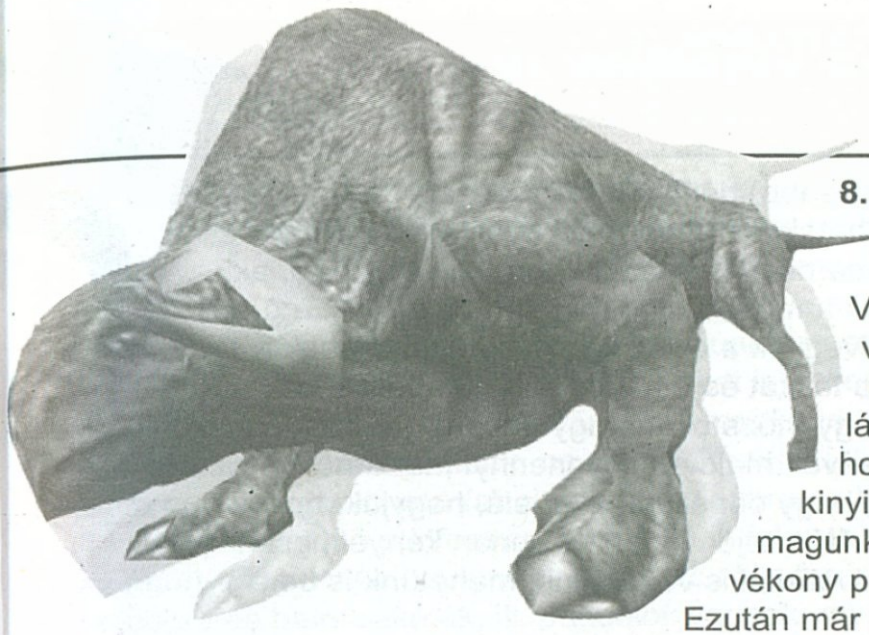
6. Dunes

Mikor megérkezünk, forduljunk balra, és öljük meg a kék droidokat, a bikákat, majd a piros droidot. Másszunk át a dombokon, öljünk meg mindenkit, és vegyük fel a szívet. Készítsük elő a tommygun-t, mert kamikazék jönnek mindenhonnan. Vegyük fel a megjelenő táskát, és most már az összes eddigi szörny egyszerre támad ránk. Ha kész, induljunk jobbra az életerő üvegcséért és a közben lehulló rakétákért. Induljunk tovább ugyanerre, és robbantsuk fel a pálmafát, majd vegyük fel a cuccokat, és végezzünk a ránk támadókkal. Most már irány vissza az ellenkező irányba, és ott is vegyük fel az életerőt, majd a megjelenő tárgyakat. Ugyanerre továbbhaladva elérünk a titkos oázishoz, ahol extra életre és páncélra lelünk. Elő a tommygun-t, és sorozzuk meg a szárnyasokat. A belső udvarban magunkhoz szólíthatjuk a plazmaágyút, és vegyük fel középen a cuccokat. Hatalmas csatára van kilátás, rengeteg zöld négykezes, csontváz ló, gnaar, droid és bombás ront ránk. Először a droidokkal és a zöld négykezesekkel végezzünk. Ha megvagyunk, ne menjünk ki az ajtón, hanem ugorjunk fel a jobb oldali párkányra, „táncoljunk" rajta egy kicsit, majd ugorjunk le gyorsan. Ha összeomlott, egy extra health lesz a jutalmunk, és néhány piros droid társasága. Adjunk nekik, majd irány az ajtó.



7. Memphis-suburbs

Házról-házra járkálva öljünk meg mindenkit/vegyünk fel mindent. Figyeljünk a magaslatokra, mert skorpiónők fenik ránk a machine gunjukat. Ne sajnáljuk használni a plazmafegyverünket, mert nagyon hatásos minden fajta lény ellen. Mielőtt bemennénk az ajtón, lőjük szét a bal sarokban lévő pálmafát, és menjünk be az életerő üvegcséért. Bemenve a kis szobában rengeteg lőszert és életerőt találunk, tankoljunk is fel jól. Kimenve egy újabb nagy területre jutunk, ahol főleg kék droidok találhatók. A taktika ugyanaz: házról-házra mászkálva cserkésszük be a robotokat, és semmisítsük meg őket, mielőtt lőni tudnának. A bal oldalon haladva az egyik ház mögött pajzsra bukkanhatunk, míg a szemben lévő bejárati ajtó két oldala mögött egy életerő üvegcsére, és egy páncélra, amivel megkapjuk a secret yodeler-t. Az udvar közepe táján két oldalt, találunk egy-egy trapézt, amiken a gombot megnyomva, kinyílik a csatorna zárófedele. Miután kinyírtuk a négykezűt és a droidokat, ugorjunk is bele a lyukba.



8. Sewers

Amint kimásztunk a vízből menjünk fel a lépcsőn, és öljük meg a Gnaar-okat. Végezzünk a robotokkal, és menjünk a híd végébe a cuccokért. A lépcsőnél békákba ütközünk, akiket ajánlatos gyorsan eltenni láb alól. Megvizsgálva az ajtót rájöhetünk, hogy az bizony zárva van, és a víz alól lehet kinyitni. Mielőtt még a habokba vetnénk magunkat, forduljunk meg, ugorjunk át a híd fölötti vékony párkányra, és menjünk el jobbra a pajzsért. Ezután már nyugodtan mehetünk úszni, de készítsük elő a tommygun-t, mert odalent halak várnak minket. Ha felszedtük a secret health-et és a pajzsot, keressük meg a gombot az egyik pilléren, és nyomjuk meg, hogy kinyíljon az ajtó. Bemenve, és a lépcsőn elindulva lefele békák özönlik el a termet. Haláluk után nézzünk be a lyukakba a páncélért és a rakétákért, majd keressük meg a jobb (lépcsőről lemenve) sarkot, ahol leesünk a secret sewerbe. Itt életet és lőszert találhatunk, na meg egy halat is. A kőlap segítségével induljunk vissza, majd irány a bal oldal. Itt rengetegen várnak ránk: négykezű, gnaar-ok, csontik, békák stb. Leabálva őket (és a párkányokról a cuccokat leszedve) induljunk balra, és itt is végezzünk a négykezűvel és a skorpiónővel. Vegyünk nagy levegőt, készítsük elő a tommygun-t és irány a víz. Ússzunk, ahogy csak bírunk, és a halakat is lehetőleg akkor nyírjuk ki, amikor még előttünk vannak, hogy ne kelljen visszafordulni. A végére érve menjünk fel a meredek lejtőn, és kész is a pálya.

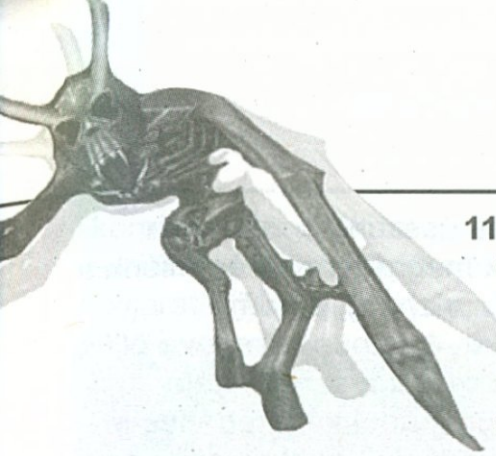
9. Metropolis

Öljük meg a fogadóbizottságot, majd menjünk fel és induljunk el az egyik oldalon. Öljük meg a robotot és a többit, majd induljunk tovább, de vigyázzunk, mert hirtelen a hátunk mögött is lehetnek. Ha végeztünk a másik robottal és annak kíséretével, menjünk be a kapun és végezzünk a többivel is. Vegyük fel a szívet és a pajzsot, és miután minden négykezű halott, menjünk be az ajtón, de előtte tankoljunk fel. Nagyon sok ellenfélre számíthatunk: fejetlenek, droidok, skorpiók tömkelege. A taktika marad: épületről épületre „osonjunk" és végezzünk akivel csak tudunk (plazmaágyú a legjobb, mert az minden ellenre ugyanolyan hatásos, és sok hozzá a nafta). Igen ám, de az ajtó nem nyílik, ehhez négy szkarabeusz medál kell. Mindegyiket egy-egy épület belső kis udvarában találhatjuk. Az első rögtön előttünk kicsit balra, a másik kicsit beljebb jobbra, majd balra, az utolsó pedig kb. az udvar közepe táján van. Ha megvan indulhatunk is, de ne hagyjuk ott a páncélt a jobb oldalon, és középen. Mielőtt bemennénk az ajtón, gyorsan forduljunk meg, mert hátulról egy skorpiónő és egy négykezű osztja az áldást. Most egy hosszú utcán találjuk magunkat. Mindenekelőtt lőjük ki mögöttünk jobbra a falat, hogy megszerezhessük az ágyút, majd induljunk el. Öljük meg az embereket a házakon és lent, majd a csontikkal is tegyünk ugyanígy, végül a robotokkal is végezzünk, amíg még jó messze vannak. Nézzünk szét a házak között, pajzsra, lőszerre bukkanhatunk.

Induljunk tovább, figyeljük a távoli (főleg magasabb) pontokat, és lődözzük le a skorpiónőket és a négykezűeket. Végül egy hatalmas gödör előtt találjuk magunkat, melyben szuronyok várják a beleesőket. Hamarosan hallhatjuk, hogy jön egy bika, aki bele is esik, és rögtön el is pusztul, de amikor a második jön, hirtelen bezáródik a gödör fedele. Itt az idő, hogy mi is átmenjünk és felvegyük a cuccokat, majd elpusztítsuk a bikákat (ágyúval) és a csontikat. Vegyük fel a táskát és a páncélt, majd abáljuk le a hatalmas csonti-csordát. Bemenve a kapun egy irtózatosan nagy udvarra jutunk Végezzünk a szinte kimeríthetetlen mennyiségű kamikazéval, majd az ugyanennyi madárnővel. Ezután a bikacsorda jön. Őnáluk megpróbálhatjuk azt, hogy odaállunk a fal elé, hagyjuk, hogy fellökjenek minket, majd (kis szerencsével) a fal tetején landolva onnan kényelmesen kiirthatjuk őket. Ha a piros droidokkal és a csontikkal is végeztünk, mehetünk is be a templomba az Amon-Ra medálért.

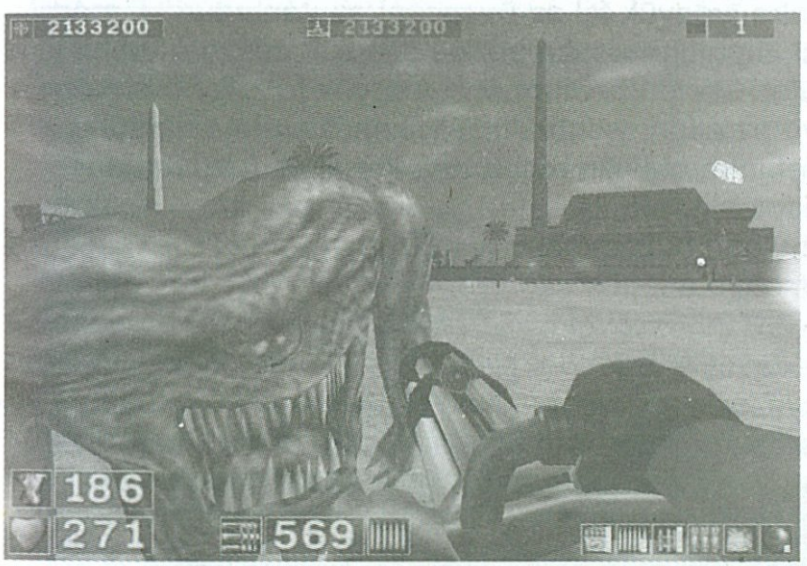
10. Alley of the sphinxes

Mivel a sivatagban bolyongva a shootgun-on kívül mindenből elfogyott a skuló, erre kell támaszkodnunk. Vegyük fel a cuccokat, és a megjelenő rakétásokat lőjük szitává. Folytassuk utunkat, vegyük fel a pácélt, majd a megjelenő kamikazékat is irtsuk ki. Figyeljünk a hátunk mögé is. Az újabb pajzsnál vegyük fel a megjelenő tárgyakat is, majd a bikákat, és a rakétavetősöket intézzük el. Forduljunk balra, és keressük meg a távolban a magányosan álló pálmafát, mert rakéták várnak ránk (utána pedig robotok). Visszatérve az útra vegyük fel az ágyút, majd először a bikákat intézzük el ezzel, végül pedig a robotokat. Bemenve a hatalmas udvarba, a közepén vegyük fel a páncélt, intézzük el a csontikat és a kamikazékat. Vegyük fel a szívet, és a megjelenő bikákkal az ágyú segítségével végezzünk. Ezután irány az ajtó, ami mögött rengeteg lőszer, pajzs stb. van, amiből rájöhetünk, hogy minden eddiginél nagyobb harcra van kilátás. Menjünk ki a másik ajtón, ahol az előbbinél is nagyobb udvarba csöppenünk. A hely négy sarkában négy oltár van, amelyekre rá kell tenni a négy elemet egymás után. Először a bal oldaliakkal kezdjük. Itt rengeteg gnaar és droiddal futunk össze, de most ne a robotokat lőjük ki először, hanem a gnaarokat. Ha kész, foglalkozhatunk a robotokkal is. Ez azért kellett, mert a robotok néha újratermelődnek. A jobb oldali túlsó oltárra helyezve az elemet csontik és kamikazék keserítik meg életünket. Rakétavető használata ajánlott. Végül az utolsóra feltéve a cuccot, minden jön, ami eddig. Itt is a robotokat hagyjuk utoljára. Ha ez kész, vegyük fel a középen megjelenő cuccokat, és előjön legborzalmasabb rémálmunk: egy tűzgólem. Ez egy hatalmas teremtmény, ami méteres izzó sziklákat dobál hozzánk. A legjobb az, ha valami fedezéket találunk, vagy még időben kilőjük a szikláit (mindet lehetetlen), mert az oldalazás itt nem ér semmit. Ő sokkal okosabb, mint a többi ellenfél, és mindig arra dobja a szikláit amerre mi is futunk. Legjobb ellene az ágyú, és a folyamatos tűz. Később megjelennek a kölykei is. Ezek közül először mindig a nagyobbakat lőjük szét és csak utána a kisebbeket. Ha ezek is kinyúltak, vegyük fel a cuccokat és távozzunk a kapun.



11. Karnak

Gyorsan forduljunk meg, és menjünk ki az ajtón. Egy titkos helyre jutunk, ahol rengeteg cucc van, de előtte meg kell küzdenünk a sárga négykezessel, majd a tűzgólemekkel. Menjünk vissza és induljunk az oszlopos terembe, ahol rakétásokkal (figyeljük a fenti helyeket is), skorpiónővel, békákkal, majd az ajtót áttörő bikával kell megküzdenünk. Használjuk fedezéknek az oszlopokat, és ha végeztünk, ne menjünk még ki, hanem keressük meg azt a két oszlopot, amin egy-egy gomb van (ahol bejöttünk jobbra és balra). Nyomjuk meg őket, majd ugorjunk rá a jobb oldalt lejövő platformra, és menjünk fel vele. Szedjünk össze mindent, majd távozzunk az áttört ajtón át. Az udvarra érve a harc után forduljunk jobbra, és menjünk át a másik ajtón. Itt jobbra és balra rakéták, ill. páncélok vannak, de ha felvesszük őket, tűzgólemek jelennek meg. Jobbra és balra a kis építményeknél nyomjuk meg a gombot, öljük meg a ránk támadókat (droid, rakétás csonti stb.). A szemben lévő ajtón menjünk be (miután az utunkat állókat leöltük), cuccoljunk fel, majd a másikon is menjünk át. Irtsunk ki mindenkit, majd középen a túlsó falon húzzuk meg a kart, és forduljunk vissza. Az ajtón kimenve végezzünk a gólemmel, majd maradjunk itt fent, de ne a lépcsővel szemben, hanem kicsivel arrébb, mert így (az AL-nek köszönhetően) nem érnek el minket támadóink (rakétások, csontik, bikák), kivéve a négykezűek lövedékei. Induljunk tovább a kis udvarba, ahol az előbb még szuronyok állták el az utunkat, de benyitva az ajtón egy robot és kísérete néz velünk farkasszemet. Haláluk után indulás tovább a jobb oldali ajtón. A továbbvezető ajtó be van zárva, ha ki akarjuk nyitni, nyomjuk meg a fő oszlopon levő négy gombot, de előtte menjünk el jobbra és balra a tárgyakért, és öljük meg a gnaarokat. Bemenve az ajtón egy alvó skorpiónőt találunk, de nem érdemes lopakodni, mert a másik ajtó kulcsán alszik. Gyorsan öljük meg, mielőtt bármit is tehetne, majd a tommygunnal sorozzuk meg a megjelenő békákat, rakétásokat és kamikazékat. Az ajtón bemenve vegyük fel az előttünk lévő szívet (csapda), majd végezzünk a ránk támadókkal. A többi tárgy felvétele után irány az ajtó, és a kamikazék, rakétások halála után balra el. Egy hatalmas helyre jutunk, aminek a közepén egy nagy medence van. Induljunk el, és végezzünk a gólemekkel. Utána ne a parton menjünk, mert rengeteg ellenbe ütközünk, hanem ugorjunk a vízbe, de vigyázzunk a halakkal. Vegyük fel az ágyúgolyókat, mire egy ajtó nyílik meg alatta, amin ha lemegyünk, értékes dolgokhoz juthatunk. Ússzunk vissza, az elágazásnál jobbra ússzunk, majd nyomjuk meg az eltérő színű falat: a Croteam üzenetéhez jutunk és egy pajzshoz. Ezután ússzunk át a csatornán, és a túloldalán másszunk ki. Menjünk át a kicsi hídon a páncélokért, majd a hátsó falakon nyomjuk meg a két gombot a titkos helyhez. Irány a szemben lévő ajtó, és vegyük fel az Amon szobrocskát. Vigyázzunk a skorpióval és társaival, használjunk fedezéket. A következő ajtó mögött egy teleport van, ami az előbbi medencés térre visz. Ha



levertük a szárnyas nőket és a négykezűt, ismét ugorjunk a vízbe, és ússzunk a medence közepi oszlophoz, majd ugorjunk bele a lyukba. A gombbal fordítsuk meg a termet, és miénk a páncél és az extra health. Irány vissza, majd arra induljunk tovább (a vízben), amerről eredetileg jöttünk, és verjük le a droidokat, a csontikat és a gnaarokat. A kapun bemenve öljük meg a gólemet, majd a pribékjeit, s induljunk tovább a bal oldali ajtón (ami a szobor háta mögött van). Gnaarok leverése, és felcuccolás után egy terembe érünk, ahol két medence is van. Szedjünk fel mindent, és a bal oldali medencébe ugorva megtalálhatjuk a titkos ajtót, ami egy gömb alakú terembe vezet. Itt vegyük fel a pajzsokat, és forduljunk vissza. A szfinxes teremben újabb nagy csata vár ránk: békák (gránátvető), kamikazék (tommygun). A szfinxek szétrobbantásával pajzshoz juthatunk. Ha mindennel készen vagyunk, menjünk az ajtóhoz, majd gyorsan ugorjunk félre, mert egy bika töri át, aki azonnal elpusztul. Az előbbi harc semmi a következőhöz képest. Kamikazék, csontik, skorpiónők (a magaslatokon), madarak, újabb skorpiók, majd végül piros droidok támadnak ránk. Legjobb taktika a folyamatos fordulgatás és hátrálás, mert minden irányból jönnek. Ha ez is megvan, robbantsuk szét a szfinxeket, és a mögöttük lévő fal mögül vegyük fel, ami szükséges, majd irány az ajtó.

12. Luxor

Menjünk ki az ajtón. Szemből Gnaarok, csontik és egy skorpiónő ront ránk –halál rájuk. Menjünk be az ajtón és nézzünk fel a szobor mögé, mert piros droidok fognak onnan támadni. A nagy ajtón nem tudunk bemenni, ezért forduljunk meg, és menjünk be a jobb oldali ajtón, majd tovább, újra a jobb oldali ajtón folytassuk utunkat. Küzdjünk meg a gólemekkel az udvaron, majd menjünk be a kis épületbe balra, vegyük fel az üvegcsét azután spuri ki, mert ledől a mennyezet. Ha végeztünk a bikákkal, menjünk vissza be, és szedjük össze a többi holmit, majd hátra arc, és irány a másik épület. Mielőtt bemennénk, vegyük fel a jobb oldalán a pajzsot, és öljük meg a skorpiónőt. Bemenve az ajtón csontik, bikák, kamikazék támadnak ránk együttes erővel. Nyomjuk meg az épület jobb oldalán a gombot, kerüljük meg, majd miután itt is kiirtottuk az összes csontit, droidot, skorpiónőt, nyomjuk meg itt is a gombot. Végezzünk az újabb hullámmal, és menjünk vissza az épület elejébe, és felmenve a lépcsőn küzdjünk meg a csontikkal. Továbbindulva a hídon először vegyük fel balra a pajzsot, majd jobbra folytassuk utunkat, és lőjük le a

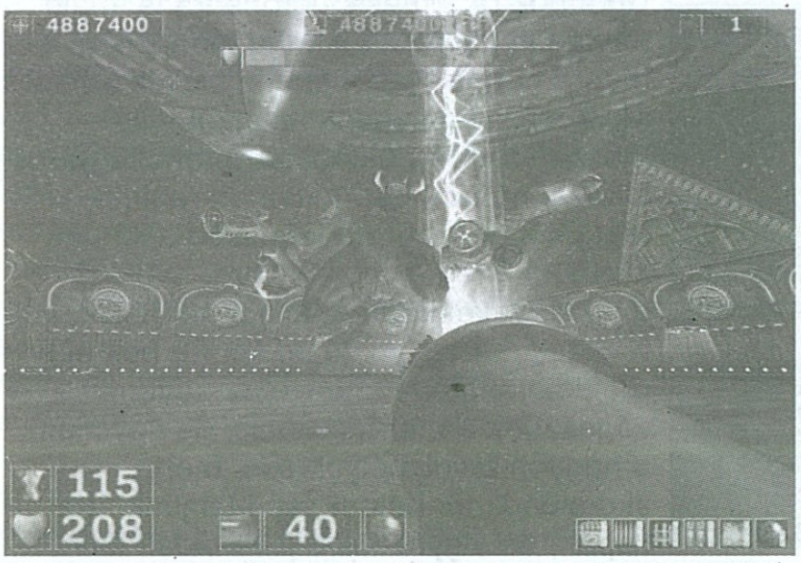
skorpiónőt. Vegyük fel az aranyszívet, majd küzdjünk meg a szárnyas nőkkel is. A másik hídon menjünk vissza az épületbe, majd felcuccolás után az innen kivezető másik hídon menjünk át. A kijárati ajtótól jobbra van egy ugrópad, amire ha felugrunk értékes dolgokat szerezhetünk.

Ugorjunk rá a másik ugrópadra is, majd miután itt is végeztünk, ne menjünk rá még a harmadikra, hanem lőjük ki a falat. Most már kimehetünk az ajtón. Visszatérünk az előbbi térre, ahol egy bika és néhány csonti támad ránk. Menjünk be jobbra a legutolsó ajtón, és küzdjünk meg a csontik, piros droidok tömkelegével. Maradjunk itt, mert itt fedezékben vagyunk, és nem érnek el a droidok rakétái. Kimenve az udvarra végezzünk a maradékkal is, de figyeljünk a nagyon távoli helyekre is, mert skorpiónők tűnhetnek fel. Menjünk át a kapun, de vigyázunk a jobb oldalt fenn lévő kék droidokkal. Ugorjunk fel az előttünk levő alacsonyabb platformra, így elkerüljük a csontik támadását. Fussunk fel a szemben lévő lépcsőn, át a hídon, egyenesen a Feather of the Truth-hoz, és vegyük fel. Ha megküzdöttünk a szárnyas nőkkel, irány az ajtó és a főtér. Most már be tudunk menni az ajtón, de vigyázzunk, mert kétoldalt csontik támadnak ránk, majd jobbról szárnyas nők. A főajtó itt sincs nyitva, ezért balra el be az ajtón. Az elágazásnál egyenesen haladva elérünk a kulcshoz, jobbra haladva pedig cuccokhoz jutunk. A hosszú folyosó végén életerőt találhatunk, de készítsük elő az ágyút, mert egy bika ront ránk. Használva a kulcsot egy terembe jutunk, aminek egy hatalmas mély lyuk van a közepén. Ha levertük a gnaarokat ugorjunk bele, és szedjünk fel mindent, végül a felnyíló ajtón távozzunk, és jöjjünk vissza a „lyukas" terembe. Innen egy olyan helyre jutunk, aminek a közepén egy rádióadó van. Közelebb menve hozzá droidok jelennek meg, akiket abáljunk le. Vegyük fel szemben a tekercset, majd az ajtón távozzunk. Rengeteg cucc vár itt ránk; vegyünk fel annyit amennyit csak tudunk, majd álljunk odébb. A továbbjutáshoz a következő oszlopos udvaron négy golden ankh-ot kell összeszednünk és leraknunk a középső oltárra. Ezek sorban: jobbra középen, balra középen, ismét jobbra (elől), majd balra (hátul). Rengetegen támadnak majd ránk akkor is amikor felvesszük, s akkor is amikor letesszük ezeket. Használjuk ki jól az oszlopok nyújtotta fedezéket. Ha kinyílik a nagy ajtó, menjünk be rajta egy kicsit, és nézzünk el balra, majd menjünk be azon, hogy egy titkos helyre jussunk.

Secret Level: Sacred yards:

Nyírjuk ki a csontikat és a droidokat, és NE vegyük fel a kapszulát tőlünk jobbra, mert piros droidokat és kamikazékat hoz a nyakunkra. Ha közel értünk a medencéhez, végezzünk a szárnyas nőkkel, de ne lőjük szét a szobrot, mert békák vannak benne. Jobbra bemenve az ajtón szintén hagyjuk érintetlenül a kapszulát. Kimenve lőjük szét a középső oszlopot: jutalmunk egy +50 health. Ugorjunk a vízbe, végezzünk a halakkal majd ússzunk át a másik oldalra, és másszunk ki a vízből. A nagy téren nyomkodjuk meg a sakállak lábazatánál a gombokat, és miután levertük a támadó sereget, a nagy kapun távozzunk. Irány ki a másik ajtón,

majd a következő udvarban balra. Itt induljunk el oldalt az egyik irányba, mire megfordul a szoba, és így meg tudjuk nyomni a három gombot. Fordítsuk vissza a szobát, majd vegyük fel az első szfinxet. A híd alatt megnyomva a kapcsolót, aktiváljuk mögöttünk a platformot, és így el tudjuk érni a szívet és a páncélt. Folytassuk utunkat a másik ajtón át, ahol jobbra ne vegyük fel a táskát, mert csapda. A kiálló téglával tudjuk fordítgatni középen a platformot. Nyomjuk meg a jobb oldali gombot, majd végezzünk a skorpiónőkkel, és ugráljunk fel oda, ahol ők voltak, így meglesz a másik szfinx is, plusz még egy extra health és egy páncél. Most már kimehetünk az előbbi udvarba, és lemehetünk a nyíláson.



13. The great pyramid

Vegyük fel a táskát, és irány ki az ajtón a hatalmas udvarba. Vegyük fel a cuccokat a kis állványokról (mindig újratermelődnek), és készüljünk fel a nagy csatára. Először csontik jönnek, szinte végtelen sok. Nem tudunk mást tenni, folyamatosan hátráljunk, és adjunk nekik a golyószóróval. Utánuk a bikacsorda jön, szintén rengeteg. Itt megjátszhatjuk azt, hogy felökleltetjük magunkat velük, és a szemben lévő falra felugrunk. Itt biztonságban vagyunk tőlük, nyugodtan lőhetjük őket. Utánuk a droidok jönnek százszámra, majd újra a csontik. Amíg lehet maradjunk a falon, és csak akkor ugorjunk le, ha már a késünkben sincs lőszer. Ha végeztünk kinyílik az ajtó, és meg kell küzdenünk Ugh-Zau III-mal, ja és persze az őt kísérő tengernyi ellennel. A nagy melákkal ne foglalkozzunk, inkább csak a többiekkel, és a fő cél, hogy elérjük a szemben lévő piramist. Amikor az űrhajó fölé ér és kinyílik az ajtó, menjünk be, és utazzunk fel a lifttel. Ugh-Zau utánunk jön. Tartsuk folyamatos tűz alatt (ágyú), és a dobbantó segítségével ugráljunk sorban keresztül az ezüst gyűrűkön (fent villogó háromszögek mutatják, melyik van meg). Ha kész, egy fénycsóva jön ki az űrhajóból, ami elszívja a dög életének egy részét, majd egy keveset visszatölt neki. Ismételjük meg az előbbi műveletsort addig, amíg ki nem fekszik, és felmenve az űrhajóra utazhatunk az idegenek birodalma felé...

Csuvi

Aktuális megjelenési listánk második kiadásában új nevek bukkantak fel természetesen és egy-két időpont is megváltozott. A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek és az európai megjelenések időpontját tükrözik, de természetesen a kiadók a változtatás jogát fenttartják.

☂ - nem nagy durranás
☂ - közepes game
☂ - jó proginak ígérkezik
○ - kíváló játék lesz

Akció	Alone in the Dark 4	Infogrames	2001/II	○
	Blade Masters	Ronin	2001/II	☂
	Buffy	Fox Interactive	2001/III	☂
	C&C Renegade	Westwood	2001/IV	○
	Doom 3	id Software	2002/I	○
	Duke Nukem Forever	3D Realms	2001/11	☂
	Halo	Bungie	2002/I	○
	Max Payne	Remedy	2001/II	○
	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	2001/06	○
	Red Faction	Volition	2001/III	☂
	The World is not Enough	Electronic Arts	2001/IV	○
	Team Fortress 2	Valve	2001/IV	○
	X-COM Alliance	Microprose	2001/III	○
	HL: Blue Shift	Valve	2001/III	☂
	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2001/IV	○
Kaland/RPG	Anachronox	Ion Storm	2001/04	☂
	Arcanum	Havas Interactive	2001/06	○
	Anarchy Online	Funcom	2001/IV	☂
	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard	2001/III	☂
	Dungeon Siege	Microsoft	2001/11	○
	Morrowind	Bethesda	2001/IV	☂
	Neverwinter Nights	Bioware	2001/IV	○
	Pool of Radiance 2	SSI	2001/III	○
	Ultima Online 2	Electronic Arts	2001/IV	○
	Watchmaker	Topware	2001/IV	☂
Stratégia	Warcraft 3	Blizzard	2001/IV	○
	Commandos 2	Eidos	2001/III	○
	Empire Earth	Havas	2001/09	○
	Emperor: Battle for Dune	Westwood	2001/09	○
	Wiggles	Innonics	2001/09	☂
	Republic	Elixir	2002/I	○
	ST: Brigade Commander	Activision	2001/III	☂
	Z: Steel Soldiers	Bitmap Brothers	2001/05	☂
	Mech Commander 2	Microsoft	2001/II	○
	Pryartorians	Pyro Studios	2001/II	○
	Stronghold	Take 2	2001/10	○
	Age of Mythology	Ensemle Studios	2002/I	○
	Star Trek Armada 2	Activision	2001/IV	☂

MYST III EXILE

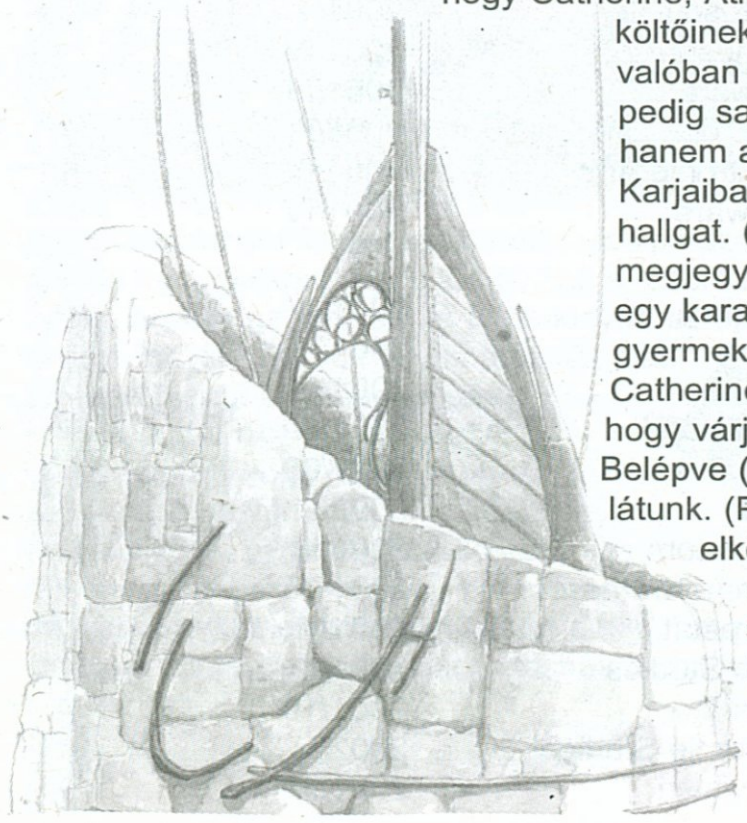
A Myst egy legendává nemesült számítógépes játék, melyet anno milliók játszottak szerte a világon, s várták epekedve a folytatást. Stílusa leginkább „rejtvényfejtősnek" titulálható, mely nem éppen a legkönnyebben befogadható műfaj, mégis... Gyönyörű képeivel, varázslatos helyszíneken játszódó, különös történetével mindenkit rabjává tett, aki akár csak egy fél órácskát rászánt. És most, 2001-ben, amint a tavasz lassan átadja helyét a tolakodó nyárnak, a boltok polcairól újra utazásra invitál bennünket a legenda.

A harmadik rész önállóan is megállja a helyét, tulajdonképpen annyi háttér-információt kapunk, hogy a múlt könnyen fölelevenithetővé válik. Legalábbis az a része, mely a mi szempontunkból fontos lesz. Aki úgy érzi, hogy nehezére esne egy régi történet fonalát innen-onnan szerzett információkból egészen a kezdetekig felgombolyítania, csak indítsa el a játékot, s a látvány úgyis a monitor elé szögezi...

Bevezető rész, Tomahna

Az intróban Atrus, Myst legjelentősebb személyisége írja jegyzeteit (közben hangosan gondolkodik). Ezekből megtudhatjuk, hogy népének, a d'ni-knak (ejtsd: danik) boldogulását kívánja elősegíteni, de gyötrik a kételyek. A fölcsendülő zene igen kellemes, a távolról szóló hegedűtől kezdve a cím feliratozásánál előtörő kórusig. Aztán az ember várná a képsorok folytatását, amikor valaki hátulról megszólítja: „Lélegzetelállító, ugye?" Az.

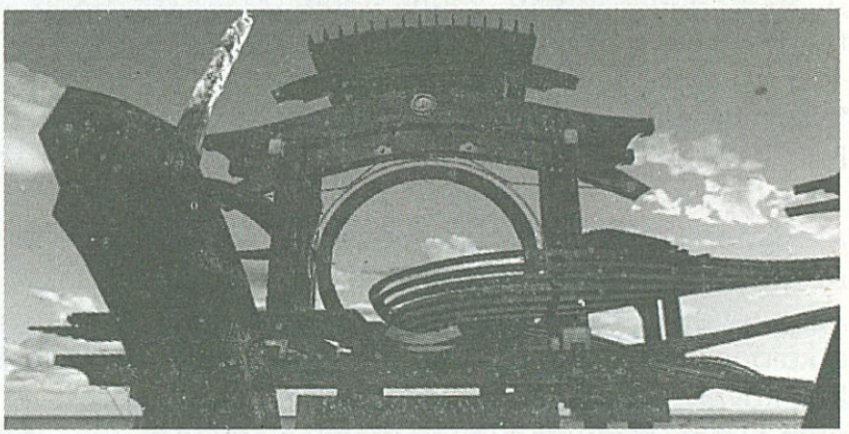
Ekkor ugyanis rádöbbenünk, hogy egerünkkel bármerre (360 fokban) tudunk fordulni, s ekképp – mentesülve az állóképes megjelenítés béklyójától – azt is észrevételezhetjük, hogy Catherine, Atrus felesége tette föl a nyilvánvalóan költőinek szánt kérdést. Ő természetesen nem a – valóban lélegzetelállítóan – renderelt képekre, sem pedig saját bedigitalizálásának minőségére célzott, hanem az új lakhelyükre: Tomahna gyönyörű. Karjaiban egy csecsemőt ringat, aki Yeesha névre hallgat. (A T. Olvasó utólagos engedelmével megjegyezném, hogy azért ez az elnevezés inkább egy karatés film főhősére illene, mintsem szegény gyermekre...)



Catherine eközben beinvitál minket, majd megkér, hogy várjuk meg a férjét, annak dolgozószobájában. Belépve (könnyű odatalálni) mindenféle fura tárgyat látunk. (Pedig hol vannak ezek még az elkövetkezőkhöz képest!) Jobb oldalt egy állványon bőrkötéses könyv pihen, egy 5-ös számmal ellátva. (Az 5-öst „daniul" írták rá.) Ez visszautalás egy korábbi eseményre, ha föllapozzuk, cikázó villámokat láthatunk; ez Gehn egykori világa. A könyvecske meg kapásból odarepítene (ez ilyen teleport-

könyv („linking book"), csak meg kellene érinteni a képet / videó-bejátszást. Mivel a program ezt úgyse engedi, kukkantsunk át az íróasztalra! Egy levelet lelünk, melyet Atrus írt Tamonnak. Rövid történeti visszatekintést kapunk, illetve kiderül, hogy az üzenet írója attól tart, hogy valaki bejár a házába, és naplóit olvasgatja. Megemlíti a fiait is (képeik az asztalon), akik elárulták, és fölgyújtották a korokba nyíló könyveit. Ha elolvastuk, nézzük meg a második nagy alakú könyvet, a szoba jobb oldalán! Ez a Releeshahn, az a kor (Age), melyen Atrus eleddig dolgozott, ahová a d'nikkal le szeretne telepedni. Azt senki ne kérdezze, hogy ez az ember hogyan képes világokat teremteni (merthogy azt teszi, csak éppen koroknak nevezi őket), mindenesetre neki ez a hobbija. Vagy inkább a munkája. Az élete. S ha már ennyit gondoltunk rá, meg is jelenik (természetesen a hátunk mögött). Üdvözöl, és ha már itt vagyunk, átadja nekünk azt a naplót, melyet a Releeshahn készítése alatt vezetett. Éppen folytatná monológját, amikor a semmiből egy könyvvel a kezében megjelenik egy hosszú hajú, elborult tekintetű ember, majd a közelben lévő tűzkővel (ez is egy d'ni eszköz) fölgyújtja a függönyt, s amíg mi ezzel foglalkozunk, ellopja a Releeshahn-t. (Mellesleg ő Brad Dourif, akit a „Száll a kakukk fészkére" c. filmben nyújtott alakításáért Oscar díjra jelöltek...) Ahogy jött, úgy távozik. Atrus felkiált, hogy „jaj, a könyvem", de nekünk már reagálni sincs időnk, azonnal megjelenik egy J'naninba vezető teleport-könyv, és indulunk is a behatoló után.

Megjegyzem, hogy innentől kezdve nem egyértelmű, hogy kik is vagyunk mi, ki áll a kurzor mögött. (A „főellenség" hajlamos minket Atrusnak szólítani a különböző bejátszásokban, de valószínű, hogy ezeket ő már előre elkészítette, és azért címzi őket a Tomahna-n maradt nemeziséhez.)



Első fejezet, J'nanin

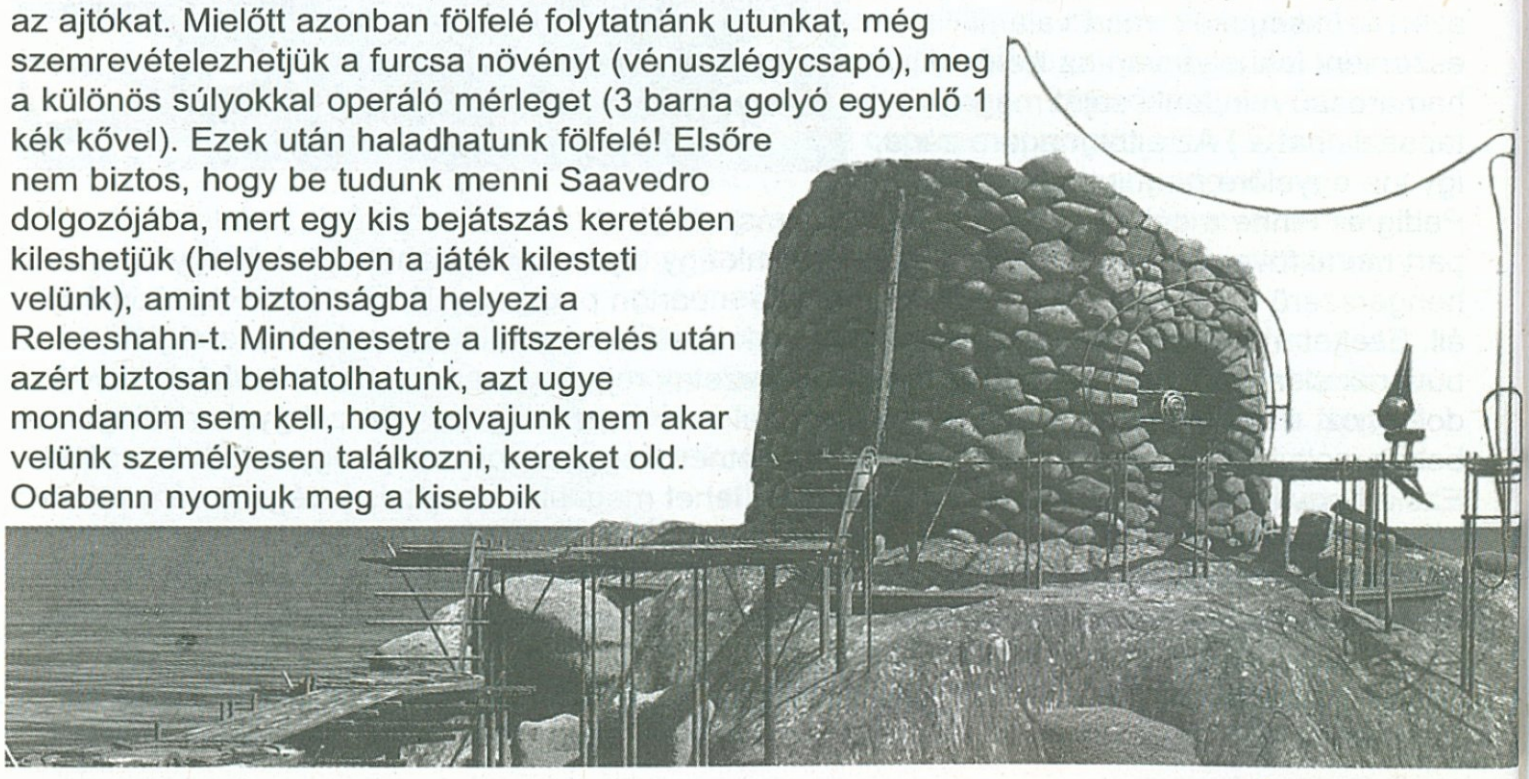
A kor körüli körutazást követően megpillantjuk az ellent, amint próbál elszaladni. (Futás utána!) A végén bemegy a „házikójába". (Az idézőjelek azért szükségesek, mert valami eszement lakhelye van az illetőnek; hamarosan mindenki saját maga is tapasztalhatja.) Az ajtót magára zárja, így ide egyelőre nem juthatunk be.

Pedig ez lenne a célunk, tehát valamilyen másik bejárat után kell néznünk. Induljunk el a part menti fövenyen jobbra. Kisvártatva elérünk egy olyan pontra, ahol a vízből egy hengerszerű szerkezet magasodik ki, mellette a parton pedig egy lámpaszerű képződmény áll. Ezeket már most hasznosíthatjuk, bár csak később lesz rájuk szükségünk, a régi búvárok sisakjaira emlékeztető lencsés szerkezetek rejtvényénél. Sétáljunk a vízben lévő dologhoz, és addig forgassuk a tetejét, amíg el nem kezd világítani. (Ezzel gyakorlatilag bekapcsoltuk.) Láthatjuk a part menti szerkezetnél, hogy ezt továbbítja egy másik lencsébe. Ezeket egymástól a rajtuk lévő tűzkő színével lehet megkülönböztetni. A végére sárga-kék-zöld-piros-sárga-lila-piros pozícióba kell őket forgatnunk (igen, van olyan szín, amelyből több is van a szigeten), de ez most még nem fontos. (Esetleg, ha útba esnek, beállíthatók. Az oldalukon lévő üvegburán bekukkantva láthatjuk, hogy mit céloztunk be velük.) Egyelőre még valószínűleg a parton állunk, és nem messze tőlünk egy fej nélkül maradt, egykor hasonló célokat szolgáló „lámpát" szúrhatunk ki. Arrafelé menjünk, majd tovább, ahogy az „út" visz. Célunk egy türkizkék tavacskában egy meseszép kis házikó megtalálása. (Egy

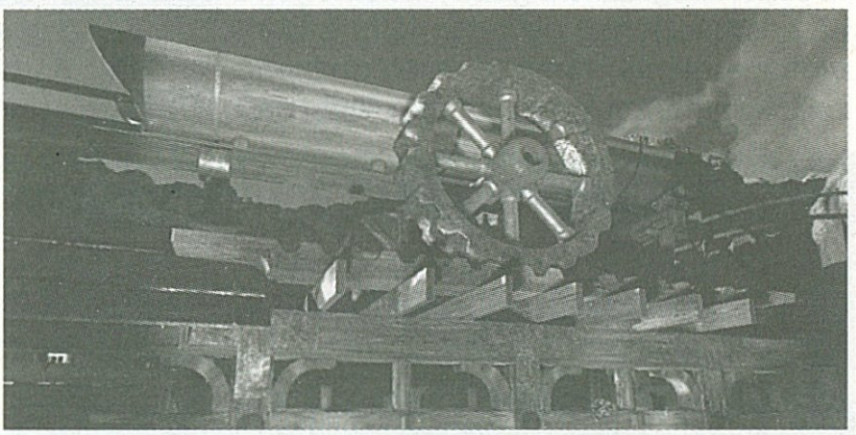
igen kanyargós hídon keresztül érhetjük el.) Ha megvan, nyissunk be! A legkülönfélébb kütyükre bukkanhatunk, például egy apró akasztófára, amin három figura (feltehetőleg Atrus és két fia) himbálódzik. A függőágyban jegyzetek pihennek, tegyük el őket. Elolvasva, a tolvaj, nevezetesen Saavedro gondolataiba nyerhetünk betekintést. Később is lesznek ilyen elszórt lapok, azokból, melyeket ezen a szigeten találhatunk, nagyjából az alábbiak derülnek ki: Saavedro a Narayan nevű korban élt, de jött Sirrus és Achenar, Atrus két fia, és romba döntötték az otthonát, elpusztították családját, őt magát pedig erre a szigetre zárták. Meglehetősen ködösen fogalmaz Saavedro, különösen arról, hogy miképp élte túl a bezártságot, de a lényeg, hogy most bosszút akar állni – mivel a fiúkat nem találja, így az apán. Ezt persze nem hagyhatjuk, de tekintve, hogy nála van az új világunk könyve, kénytelenek leszünk egy ideig az ő játékszabályai szerint játszani.
Ezért most át kell minősülnünk liftszerelővé... A szoba egyik végében látható, kémlelőnyílással ellátott fahenger ti. egy felvonó. Egy karral tudjuk fel- vagy leküldeni. Először küldjük fel, majd másszunk le az aknába. Itt egy rejtvény köszönt minket. A megoldása tulajdonképpen egyszerű, ha nálunk vannak Saavedro jegyzetei. Az ebben levő rajzok segítenek minket az eligazodásban.

1. a három ingát állítsuk be úgy, hogy ekképp álljanak (balról jobbra nézve): lent, középen, középen
2. ahol 2 fogaskereket látunk, a kisebbet forgassuk be úgy, hogy a naggyal azon a ponton érintkezzen, ahol a kicsinek hiányzik egy foga
3. ahol 2 fogaskereket látunk (oldalról), illetve 1 kart, a kart húzzuk magunk felé, tehát a nagyobb kerék felé
4. 3 csavart kell megfelelően beállítanunk. Itt sokat segít a jegyzetbeli ábra, de a megoldás talán így leírva is érthető lesz: két helyen a csavaroknak kifelé kell mutatniuk, egy helyen befelé. A befelé nézőnek kell láthatónak maradnia a művelet végén.

Az egész állítgatásnak az a lényege, hogy amikor az emeletre liftezünk, ki tudjuk majd nyitni az ajtókat. Mielőtt azonban fölfelé folytatnánk utunkat, még szemrevételezhetjük a furcsa növényt (vénuszlégycsapó), meg a különös súlyokkal operáló mérleget (3 barna golyó egyenlő 1 kék kővel). Ezek után haladhatunk fölfelé! Elsőre nem biztos, hogy be tudunk menni Saavedro dolgozójába, mert egy kis bejátszás keretében kileshetjük (helyesebben a játék kilesteti velünk), amint biztonságba helyezi a Releeshahn-t. Mindenesetre a liftszerelés után azért biztosan behatolhatunk, azt ugye mondanom sem kell, hogy tolvajunk nem akar velünk személyesen találkozni, kereket old. Odabenn nyomjuk meg a kisebbik



kék gombot. Fölösleges körülnézni előtte, ugyanis a gombnyomás után a szoba képe valamelyest meg fog változni. Egy hologramszerű bejátszást kapunk, ennek képében egy régi üzenet kel életre, mellyel Atrus fiait kezdte volna bevezetni a korok készítésének művészetébe. Sajnos azonban nem nézhetjük végig az instrukciókat, mert Saavedro átformálta azt, saját üzenetének továbbítására. Tudatja velünk, hogy csak három szimbólum megszerzésével nyithatjuk ki a ketrecet, melybe A könyvet zárta. A hologram eltűnik, de három távcső elérhetővé válik. Ezeket állítgathatjuk két karral (bal oldali: nagyítás/kicsinyítés, jobb oldali: fókuszálás), illetve az egérrel (jobbra/balra/fel/le). Mindegyik esetben az a célunk, hogy a megfelelő torony megfelelő ablakára pozícionáljunk (illesszük rá az adott kor jelét), a legélesebb fókusszal, a legnagyobb pontossággal. Hozzánk legközelebb, egy nyitott kagyló alakú jellel ellátva található a Voltaic korhoz tartozó távcső (ez lesz a következő úti célunk). A madár jelkép Edanna-hoz, a szem alakú pedig Amateria-hoz tartozik. A korokról Atrus naplójában olvashatunk: Lényeges, hogy egy-egy kor milyen alapra épül: energiára vagy természetre. Voltaic például energiára épül, Edanna természetre. Releeshahn pedig a számos próbálkozás után egy energiára és természetre is épülő, majdnem tökéletes kor lenne.
Mindegyik távcsőnél jegyezzük fel a golyók állását, azaz ezeket az adatokat:
Voltaic:
1.(külső) golyó: 6 óra és 7 óra 30 perc között félúton
2. 9 óra
3. 6 óra
4.(belső): 3 óra
Amateria
1. 10 óra 30 perc és 12 óra között
2. 3 óra és 4 óra perc között
3. 6 óra
4. 9 óra
Edanna
1. 10 óra 30 perc és 12 óra között
2. 7 óra 30 perc és 9 óra között
3. 6 óra
4. 7 óra



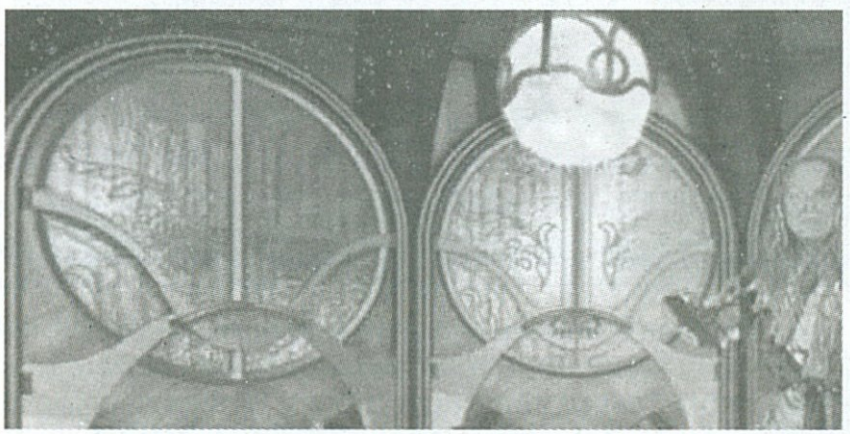
Megjegyzem, hogy az egérrel történő pozícionálás kissé problematikus volt számomra. (Amikor pl. egyszerre fölfelé és jobbra is akartam tekerni, nem nagyon ment el a jel a toronyig. Aztán taktikát váltottam, és csak egy irányba tekertem, úgy működött a dolog.)
Nos, ha itt végeztünk, indulhatunk is első úti célunk, Voltaic felé. Ehhez először a szigeten magasodó elefántcsont-tornyok egyikébe kell bebocsátást nyernünk. A toronyhoz a kulcsot pedig a korábban tárgyalt lencsék szolgáltatják. Nem részletezem a hozzájuk vezető utat, megtalálásuk nem okozhat gondot. Kezdésként javaslom, hogy vándoroljunk el a vízparti „fénygeneráló" berendezéshez, és kövessük a fénysugár útját.
Ha a forgatásokkal megvagyunk (még egyszer: S-K-Z-P-S-L-P, a színek sorrendje), az utolsó, piros lencsét irányítsuk a torony felé. (Igazából nem látjuk a tornyot, csak úgy tűnik, mintha a hegyoldalba irányulna a fény.) A bejárati ajtóhoz érve ekkor már látnunk kell a szivárványszínű sugarat, amint egy kör alakú „zárra" vetül. Az ezen lévő gombokat abban a sorrendben nyomkodjuk meg, mint ahogy a lencsék vezették a fényt.
Elhárítottuk tehát a Voltaic felé vezető út utolsó előtti akadályát. Az utolsó pedig nem más, mint a Saavedro házában talált „óraállás" megfelelő beállítása. Amint az utolsó golyó is a

helyére kerül, és megérintjük a központi, kör alakú jelet, leereszkedik egy olyan ketrec, amilyenbe a Releeshahn-t is bezárták. Ehhez azonban hozzáférhetünk, és a kis animációra (a szigetre) helyezve tenyerünket máris tovaszállhatunk a második korba.

Második fejezet, Voltaic, az energia alapú kor

Atrus naplójában olvashattunk az elemek által uralt korokról. Tudhatjuk, hogy az energia síkjai sokkal veszedelmesebbek, mint a természet harmonikus világai. Ennek megfelelően hatalmas erőket fogunk itt az irányításunk alá vonni. Persze nem árt észben tartani, hogy mit miért is teszünk, hiszen legfőbb célunk az első szimbólum megszerzése, mely közelebb vihet minket a Releeshahn-hoz. (Emellett Saavedro barátunk továbbra is szórogatja naplójának töredékeit, így a kósza lapokra is figyeljünk!)

Amikor először a szigetre érkezünk, egy vasgolyóban (melyet egy ollószerűség zár magába) föllelhetjük a J'naninba visszavezető könyvet. Megjegyzem, hogy ha eddig a pontig eljutottunk, erre a teleportáló könyvre sohasem lesz szükségünk. (Más úton jutunk majd vissza…) Még rögtön itt, az elején látunk magunk mellett egy kör alakú zsilipkaput. Ezt meg csak a fejezet legeslegvégén nyithatjuk majd ki.



Miután így lezártuk a kinti részt, haladjunk a barlangban befelé. Ajánlatos valamilyen vázlatszerű térképet készíteni, vagy egyszerűen jól megfigyelni az utakat. Segítségül szolgálhatnak a kattintások számai. Például az első elágazásnál balra 8 kattintásra (lépésre) találhatunk egy jobb oldali utat, mely egy egyelőre üzemképtelen lifthez visz minket. Ha viszont nem 8, hanem 16 lépést teszünk meg, eljutunk egy lefelé vezető létráig, valamint megfigyelhetünk egy óriási parabola-antennára emlékeztető hangárkaput, és egy léghajót, melyben egyelőre nincsen levegő. Mivel a szimbólum-keresésnél vonzóbbnak tűnik egy kis röpködés, ezért közelebbi célként ennek a hajónak a működőképessé tételét tűzzük ki! A létrán lemászva egy napló-darabot találunk, meg négy piros „gőzadagoló" kereket. Ezekre a hajó indításának végső fázisában lesz csak szükségünk, ráadásul nem csak ez a 4 van belőlük, hanem még kétszer négy egy picit följebb, illetve egy darab kissé arrébb. Az itt lévő kar pont arra lenne jó, hogy hozzáférésünk legyen a további kerekekhez (egy lift karja lenne), de még ez sem működik. Saavedro tett róla, hogy vért izzadjunk, mire a szimbólum közelébe kerülünk.

Ha végiggondoljuk, hogy mi is fog kelleni a léghajónkhoz és elfogadjuk, hogy a szigeten semmilyen más fölösleges eszköz nincsen, akkor már nem is tűnik olyan nehéznek a kezdetben átláthatatlan vasdzsungel. Szükségünk lenne ugye gőzre, amellyel hajthatnánk

égi bárkánkat. A gőz pedig forró víz. Víz pedig bőven akad itt. Ha az első elágazásnál jobbra fordulunk, megteszünk 8 lépést (itt egy piros gombbal ellátott ajtó zárja utunkat), majd ismét jobbra haladunk tovább (6-7 lépést), akkor az egyre erősödő vízrobajról már tudhatjuk, hogy jó helyen járunk. Az utolsó 7 lépés megtételével egy olyan „mezőre" léptünk, melynek egyik oldalán egy létra vezet föl, a másikon pedig egy kapcsolási rajznak kinéző ábra árválkodik álmatagon. (Ez különben a tervünk aktuális állását mutatja: A fenti a külső kis szigetet jelképezi, a középsők a vizet hajtó kereket, az elektromágnes fülkéjét, a főliftet, az alsó pedig a „gőzfejlesztő termet".) Az unalmas rajz megtekintése után másszunk föl a létrán, ahol egy hatalmas fazsilip dominálja a képet. (És óvja szigetünket a tengertől.) Mellettünk pedig egy piros kerekecske várja, hogy valaki foglalkozzon vele. Tekerjünk hát rajta egy nagyot. A hatás várható volt: a zsilip kinyílik, a víz beömlik. Sajnos ettől még az energiafejlesztés nem indul el. A létráról lemászva lépjünk a tőlünk nem messze lévő kör alakú zsilipkapu felé. (Ugyanolyan, mint a megérkezésünkkor látott.) Amíg nincsen áramunk, addig ezen sem tudunk átjutni. Viszont észreveszünk egy létrával ellátott csövet. Ha a fazsilipet még nem nyitottuk ki, akkor a cső átjárhatatlan; víz árasztja el. Ellenkező esetben leereszkedhetünk, majd egy piros gomb megnyomása és egy kar megtekerése után áramot lehelhetünk az egész szigetbe. A vízkerék mégsem indul el... Egy utolsó löketre lenne szüksége. Induljunk el a kapcsolási rajzunk felé. A folyosón végig kör alakú ablakok sorakoznak. Visszafelé menet a jobb oldalon az utolsót betörve találjuk. Legnagyobb örömünkre azonban pontosan az inaktív, áramfejlesztésre szánt kerekünkhöz tudunk hozzáférni a betört üvegen át! (Lökjük meg a kerék lapátjait!) A szigetet megrázza a víz elemi erejének hatalma, az alagút, melyben éppen ácsorogtunk, remegni kezd. Az energia a fém zsilipkapunak is jót tett: be tudunk lépni az általa nemrég még szigorúan őrzött szobába. Itt aztán szegény Saavedro újabb kitárulkozását hallgathatjuk végig, amint a helyiségben elhelyezett különös vetítőt elindítjuk. Ismét panaszkodik a családja és otthona miatt, és teljes egészében meg lehet érteni a fájdalmát, de segíteni nem tudunk rajta. Legfeljebb magunkon, mert miképp mi nem tudunk enyhíteni kínjain, ő meg nem képes megbocsátani az Atrus famíliának. Ennek jelképe egy újabb fejtörő: a szobából továbbhaladva egy nagy, henger alakú áramszolgáltató berendezést csodálhatunk meg, mely természetesen nem működik. Az oldalairól lenyíló panelekben kell az áramköröket helyreállítanunk. Ez alapjában véve nem egy túl bonyolult eljárás: az adott panelnél rögzítettek a felső és alsó csatlakozások. Elsőként ezekhez illő párokat kell találnunk, majd a középső részből egy olyat keresni, mely illik a felső és alsó áramkör-darabkákhoz. Miután minden oldalon helyesen bekötöttük a delejt, örömmel konstatálhatjuk, hogy újabb szerelői vizsgát teljesítettünk. A henger tetején vígan cikázik a magasfeszültség. Miközben távozunk, a földről fölszedhetjük Saavedro (szándékosan) elhagyott naplójának újabb részletét. Hámozzuk át magunkat a négy piros kerékig! (Na jó, elég nehéz innen... Az út valahogy így néz ki: Saavedro „filmes terme" – kapcsolási rajzos folyosó – piros karos ajtó – (balra) vissza a főfolyosóra – (jobbra) a fémpallón 16 lépés (a lift mellett elhaladva) – le a létrán.) Ha megérkeztünk, van itt egy fém létra, mellyel eddig még nem foglalkoztunk. Most

másszunk föl rajta, majd lökjünk egyet a nagy fém (vagy kő?) golyón. Erre az egy lyukas golyóvá forgatja át magát, melyen keresztül egy fémcsőre jutunk. Ezen kell végiglépdelnünk, majd a végén található szellőzőbe bebújva, a nagy sötéten keresztül a piros karos szobába pottyanhatunk le. Láthatjuk, hogy az ajtót miért nem sikerült korábban „bevennünk": bentről reteszelték el. Mindegy, most sokkal érdekesebb a kis terem, melynek segítségével a „gőzgyártó kisiparos" megtisztelő titulust nyerhetjük el. Mivel kissé nehezen értelmezhető, hogy a sok szerkezet mire való, tisztáznám a látottakat. A szoba egyik fala üvegből készült, ezen át figyelhetjük meg az általam „lávateremnek" aposztrofált helyiséget. A helyiség feladata, hogy midőn lávával elárasztjuk, s a plafon közelében lévő ventillátort beüzemeljük, ellássa a hajónkat finom kis gőzzel. Ehhez a legfontosabb eszköz a közvetlen előttünk helyet foglaló szerkezet (illetve annak lávatermi mása). Ez egy körből, valamint a köríven egy piros golyóból tevődik össze. A kört félbevágták, a közepébe, rongáló célzattal egy fadarabot erőltettek. A piros golyó tekerésével tudjuk a benti liftet lehozni (tegyük ezt), majd ereszkedjünk le a lávaterembe, ahol a liftre állva az alábbi műveletsort kell végrehajtanunk:

1. tekerjük az óra járásával megegyező irányba a piros golyót (hatás: a lift fölmegy), 2. húzzuk át a középső vágaton a golyót (liftemelő kar balra el), 3. tekerjük az óra járásával ellentétes irányba a piros golyót (lift még megy föl egy kicsit). Ekkora a ventilátor mellé kellett, hogy érjünk. Egy laza kézmozdulattal indítsuk is el! (Persze időközben a láva is megjelenik, de őt az előző mozdulatsor ellentettjével még vissza tudjuk parancsolni.) Az irányítóterembe visszaérkezve újra tekernünk kell egyet a piros golyón, mert így tudjuk csak biztosítani, hogy a láva ismét magabiztos hömpölygésbe kezdhessen odalenn.

Immáron (majdnem) minden készen áll a felhőszeléshez. Igen, sajnos még egy fejtörő maradt, de legalább vigasztalhat bennünket az a tudat, hogy lesz egy gőznyomás-állandosítói szakvizsgánk is. Ehhez a már jól ismert, négy piros kerékhez kell ellátogatnunk. Itt a nyomásmérőre berajzolt piros csík által megszabott nyomás állítandó be. Ehhez pedig először a lifttel a 2. szintre kell utaznunk. (Mondjuk nekem elsőre ez nem ment, csak miután leengedtem a gőzt az ötödik, egyedül árválkodó kerékkel.) Mielőtt fölmegyünk, azért csukjuk be a kezdeti szint összes szelepét (melyekből amúgy árad a gőz). Járjunk el hasonlóképp a másodikon is. A harmadikra érve csak a jobb oldalit zárjuk le, térjünk vissza a másodikra, ahol a két bal oldalit nyissuk fel, majd az első (kezdeti) szinten mindhárom működő szelepet nyissuk fel. Tudom, kissé macerás dolog, de ezzel legalább úgy-ahogy megoldódott a nyomás kérdése; elég ha csak a mutatóra nézünk (kb. a megfelelő pozícióban áll). Az imént említett ötödik kerék megforgatásával pedig elindíthatjuk a hajót.

Az végigszalad egy kábelen, bele a parabola-antennánkba. Nincs más dolgunk, mint az eddig kevéssé használt főliftet igénybe venni. A felvonó padlójáról egy újabb napló lap köszön ránk. A hangárt a magasban található egyetlen kar nyitja. A léghajónk látszólag elszabadul, amint szabad teret kap, de aztán mégis lelassul, s mintha csak ránk várna, a közelünkben parkol le. Használjuk ki a kínálkozó lehetőséget, szálljunk be, majd adjunk gázt! (A tolóerő növelése a szokásos karhúzgálással történik.) Egy alig száz méteresnek

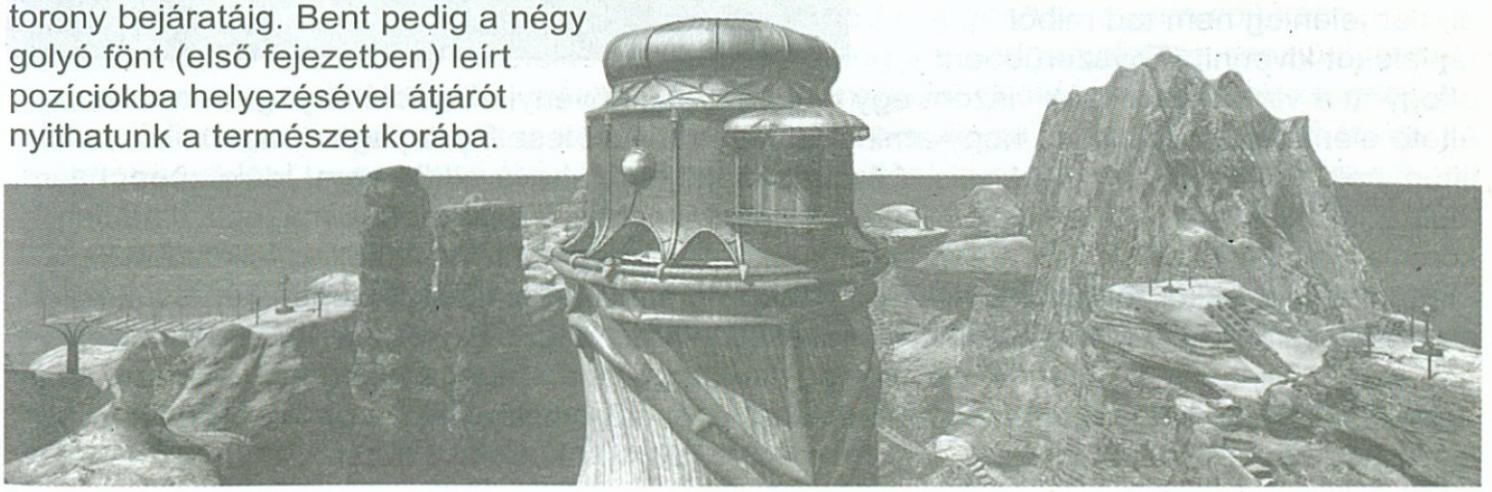
tűnő utazást követően ismét megállunk; ezúttal a sziget külső részén, egy olyan helyen, ahova korábban még nem juthattunk. Most viszont igen, lépjünk tehát oda az újabb hívogató karhoz. Az események ismét képesek lesznek meghökkenteni minket: először hajónk tévelyeg egy sort, majd a Voltaic-be érkezésünk helyszíne melletti kis torony szakad ki a földből, és repül a magasba, fura jelet hagyva maga után. A J'naninba vezető könyvecskénk persze beborul, használni tehát nem nagyon fogjuk... Mindegy, tegyünk úgy, mintha az egész nem lett volna ránk különösebb hatással, és ismét rugaszkodjuk neki a léghajózásnak! Ezúttal még száz métert sem teszünk meg: utunkat állja a repülő (vagy inkább lebegő) sziget. A zsilipkapu most már természetesen nyitható. „Belépve" látjuk magunk alatt örvényleni A jelet, azaz a szimbólumot, amiért tulajdonképpen nekivágtunk. A falon, magát konyhaszekrénynek álcázva sunyít a J'naninba visszavezető könyvet őrző széf. Tárjuk csak ki az ajtajait, és irányítsuk gondolatainkat J'naninba!

Epilógus a második fejezethez (avagy J'naniin, másodszor)

Menjünk el megmutatni Saavedronak az energiás jelünket! Biztosan örülni fog neki... A házában az áttetsző kék tetejű oszlopra helyezve meg is kaphatjuk a panaszkodását. (Narayan szent fájáról beszél, meg arról, hogy Sirrusék hogyan bántak el azzal is.) Szerencsére ezen kívül a Releeshahn-t őrző ketrec is fölemelkedik, ami jelzi, hogy a három szimbólum együttes megléte talán tényleg segít a visszaszerzésében.

A másik kettőből (ha már a természetről beszélt Saavedro) Edanna tűnik csábítóbbnak, próbáljuk hát megkeresni az odavezető könyvet. Nézzünk be a tavi kunyhóba. Valószínűleg már korábban is föltűnt, hogy akad odabenn egy hátsó bejárat. Menjünk is itt ki! Ha körülnézünk, rögtön feltűnhet egy kicsiny, nagyjából sátor vagy vulkán kinézetű képződmény. Itt lakik egy apró visító jószág, akit a vulkánocska tetejének nyomkodásával csalhatunk elő. Ahhoz, hogy átnyargaljon a picinyke szigetéről a szárazföldre, a mellettünk virágzó, hosszú szárú növényt bökdössük meg, mire az hidat képez a lénynek. Az átszalad rajta, majd valamilyen piros gyümölcsöt kezd el befalni. (A növény neve amúgy Barnacle Moss (moha).) Itt a „vegyük észre" című rész következik: a visító hang, amit a nünüke bocsát ki, ingerli a „mohát", és felduzzad tőle.

Tapasztaltabb J'nanin-járók már korábban láthattak ilyen növényt, az egyik sárga színű függőhíd oldaláról levezető létra mellett virágzott. Keressük is meg mindjárt ezt a helyet. (Arról a környékről, ahol most állunk, igen könnyű odatalálni, oldalt ugyanis vezet föl egy szűk ösvény. Nem mellesleg itt áll az Edannaba vezető torony.) Itt az egyik virággal „radarozhatunk", szó szerint, ugyanis közelebbről megvizsgálva állíthatjuk, hogy mit célozzon be, s az érkező hangokat fölerősíti. Ha a kis cirpegő állatkát „eltaláljuk", a fölerősített visítás a mohákat megduzzasztja, s így már föl tudunk rájuk mászni, egészen a torony bejáratáig. Bent pedig a négy golyó fönt (első fejezetben) leírt pozíciókba helyezésével átjárót nyithatunk a természet korába.

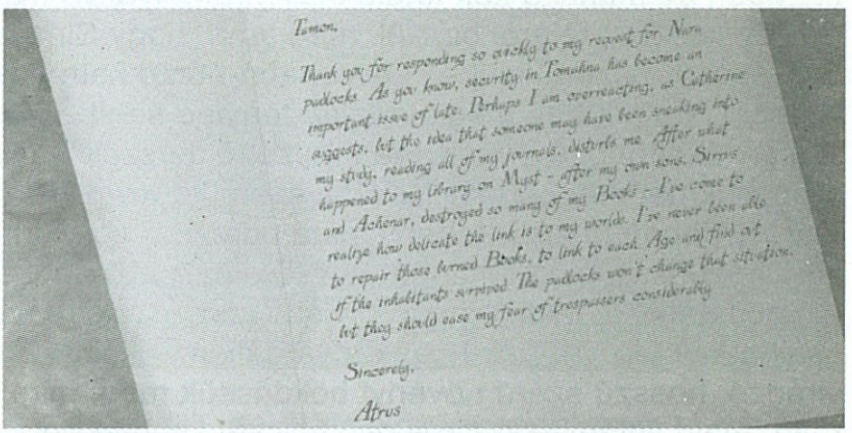


Harmadik fejezet, Edanna, a természet alapú kor

Előre is elnézést kérek, amiért e fejezet leírása kissé szájbarágós lesz, de a növényzet néhol olyannyira átláthatatlan, hogy csak a legrészletesebb útmutatókkal, legteljesebb körülírásokkal lehet pontosan meghatározni, hogy hol, mit kell tenni.

A második szimbólumot kutatjuk tehát, ami – okulva a Voltaicbéli tapasztalatokból – annyit tesz, hogy minden kapcsolót végigkapcsolunk, gombokat benyomjuk, azaz végigmegyünk az összes rejtvényen. Amikor először megpillantjuk Edanna mesés világát, csak a szépsége jut el hozzánk, aztán hamarosan a nehézségek is előbújnak a buja növényzetből.

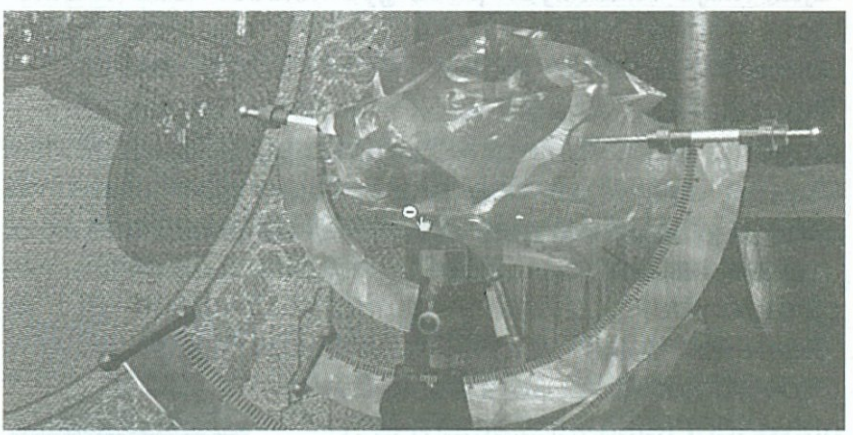
A kor egésze egy furcsa fára emlékeztet, tele burjánzásokkal, fura célzatú indákkal, gombákkal, virágokkal. Érkezésünk után rögtön egy rózsaszínű virággal találjuk szembe magunkat. A belsejébe tekintve látjuk, hogy a J'naninba vezető utat elzárták előlünk. (Vajon ki?) Szintén a Voltaic kor eseményeiből levonhatjuk a következtetést: találunk mi még másik teleportáló könyvet a szigeten! Menjünk jobbra (másfelé úgysem lehet), át az alagúton. Hét lépés megtétele után szembenézhetünk az első igazán furcsa növénnyel: „csigalépcső á la Edanna". Az égig érő babként tetszelgő lépcsőn föl is nézhetünk a magasba. Fenn, jobbra fordulva, az óceán fölött köröző óriás madárra lehetünk figyelmesek. (Írhatnám azt is, hogy kell, mert az egész kor az ezzel a madárral való kooperálásról fog szólni.) Ha leszállt, nézzük meg közelebbről a fészkét. (Erre használjuk a lila virág lencséjét.) Éppen a fiókáit eteti. Egyelőre hagyjuk magára, és kövessük szemünkkel a „liftünk" gyökerét. (Ha nem látjuk, akkor araszolgassunk arra.) Egy vízzel teli medence táplálja. Hm. Bújjunk át az óceán felé vezető nyíláson, mely balra található, majd ha ismét balra fordulunk, egy zöld ösvényen indulhatunk tovább. (Közben a madárka fölszáll.) A környéken egy másik „égig érő bab" is él, bár jelenleg nem tud miből táplálékot kivonni. (Egyszerűbben: elfogyott a vize.) Mellettünk viszont egy dinnye alakú növényi víztároló lötyög, benne az éltető elemmel. Nyilvánvaló, hogy amint ezt kidurrantjuk, lesz tápanyaga a második liftünknek, és így olyan helyekre is el tudunk majd jutni, ahová eddig nem. Időközben, ha jobbra fordulunk és fölfelé haladunk, akkor egy pálmához érünk, mely a második J'nanini könyvet rejti.(A fölfedéséhez a pálma közepét kell megnyomni.) Ha esetleg felküzdöttük magunkat ide, akkor forduljunk vissza, ha meg nem, akkor csak egyszerűen keressük meg a narancsszínű virágot, mely szintén lencsét tartalmaz magában. (A neve „Aurora Blossom".) Mindenki gyújtott már tüzet nagyítóval, így talán mondanom sem kell, hogy amint bemérjük a vizes dinnyét, máris szét tudjuk a hővel pukkasztani. A víz pedig beömlik a kiszáradt medencébe, a lift életre kel, mi meg örülünk. Akkor nincs is más hátra, mint


Timon,

Thank you for responding so quickly to my request for Nara pudlocks. As you know, security in Tomahna has become an important issue of late. Perhaps I am overreacting, as Catherine suggests, but the idea that someone may have been sneaking into my study, reading all of my journals, disturbs me. After what happened to my library on Myst - after my own sons, Sirrus and Achenar, destroyed so many of my Books - I've come to realize how delicate the link is to my world. I've never been able to repair those torned Books, to link to each. Age and fire out of the inhabitants survived. The pudlocks won't change that situation, but they should ease my fear of trespassers considerably.

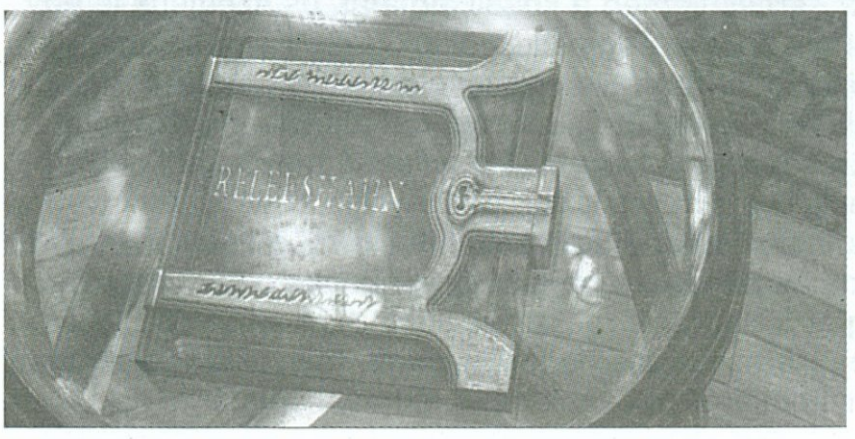
Sincerely,

Atrus



megkeresni a helyet, ahol fölszállhatunk, és ismét egy roppant látványos utazás után köszönthetjük Edanna „alvilágát". Ha lekászálódtunk a levelekről, induljunk el balra, a nagy ágon, a kis pálmafák irányába (3 lépést előre). Itt forduljunk (ismét) balra, keressük a lila fényt. A különös megvilágítás egy elektromos ráját fed fel, aki azzal szórakozik, hogy egy fának a gyökereit sokkolgatja. Újfent balra kanyarodva kisvártatva fénylő levendulákhoz érünk, majd egy olyan „víztartályra" bukkanunk, mint amilyennel az előbb üzembe helyeztük a kettes számú liftet. Ez azonban üres, csak heves kattintgatással tudunk bele folyadékot pumpálni. (Próbálkozzunk kitartóan, mert bizonyos részek eltalálása szükséges a művelet megkezdéséhez.) Eredményül a kis ráját kapjuk, aki mit sem törődve új lakhelyének szűkösségével, vidáman sokkolgat körbe-körbe. Mi viszont jobban tesszük, ha a jobb oldalt, sárga fényben ragyogó alagutat választjuk. (Errefelé lesznek Saavedro naplójának újabb darabjai.) Folytassuk utunkat, míg egy nagyméretű (keresztben fekvő) ágig el nem érünk. Valahogyan át kellene kelnünk az ezt övező növényrengetegen. Egyelőre kerülnünk kell: kattintgassunk jobbra, a Barnacle mohával telepakolt fatönk felé. Keljünk át ezeken, majd ismét jobbra fordulva lépjünk az alagútba melyet levendulák ragyognak be. Spirálalakban jobbra haladva egy világító tökhöz (vagy legalábbis egy magát töknek álcázó növényhez) jutunk. Egy inda lóg ki belőle, ezt cibáljuk meg, mire egy legördülő levél a szemünk láttára képez hidat egy eddig elérhetetlen részhez. A levél végétől nem messze, a fejünk fölött egy kékes színű indaköteg csüng, a vége háromszög alakú; tökéletes lenne egy kis Tarzan-imitációhoz. Megpróbálkozhatunk egy nagy ugrással is (ehhez várjuk meg, míg a kívánt célpont felé irányított kurzor alakja háromszöggé változik), de a Barnacle mohás rönk utunkat állná. A feladat tehát adott: intézzük el a Barnacle mohát. Ezt már egyszer J'naninban is sikeresen megtettük, persze akkor volt egy kis visítozó lényünk. Természetesen a természet korában is él ilyen, annyit kell csak tennünk, hogy odatereljük a mohás fához. Körbenézve rájöhetünk, hogy mégis ugranunk kell egyet, csak éppen pontosan az ellenkező irányba, mint amerre eddig szerettünk volna: egy apró, sátor alakú építmény (?) a célpontunk, suhanjunk át oda („cirkuszi kellékünkkel")! A sátorka tetejéhez egy kötelet erősítettek, melyet követve egy tekerentyűt lelhetünk. Vegyük használatba! A csapda (arra gondolom nem volt nehéz rájönni, hogy ez az lenne) fölemelkedik. Keressük meg a közeli almafát, és szedjünk le egy gyümölcsöt. (Almának elég lila, de csalinak éppen megfelel.) Lökjük arrébb egy csöppet. A tekerő kar mögötti sötét alagúton keresztül, jobbra tartva visszajuthatunk a világító tökig, majd átmászva a legördült levélen, észlelhetjük mellettünk a csapdát aktiváló madzagot. (Ennek is van egy háromszög a végén, és hozzánk képest jobbra/lefelé helyezkedik el.) Még mielőtt meghúznánk, előmerészkedik a gyümölcs láttán a vinnyogó kis lény, és hozzáfog a kajáláshoz. Ekkor csapjunk le rá, és ha így terveztük, ha nem, a sátor mellétrafál (akkor legalábbis biztosan, ha az almát arrébb toltuk), a nünüke pedig nagy rohanásba (és visítozásba) kezd, átvágtat a Barnacle mohás rönkön, mire az valósággal szétrobban (a megduzzadt termésektől). Keressük meg a kék indákat, melyekkel korábban a csapdához siklottunk. Ezúttal a megnyílt átjárót célozzuk be, s megnyugvással

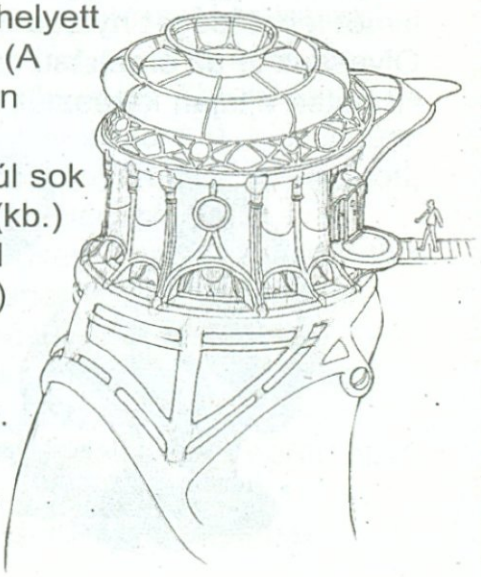
konstatálhatjuk, hogy könnyedén átjutunk az új területre. Itt rögtön forduljunk balra, át az alagúton, ahol egy újabb tök vár ránk. „Kapcsoljuk föl", mire ismét életre kell egy szerves híd. Mielőtt átkelnénk rajta, az újonnan keletkezett nagy világosságban pislantsunk el jobbra, a levendulák felé, abba az irányba, ahol a falon egy kis lyuk tátong. Ide persze nem férünk be, de kissé balra tekintve láthatjuk, amint hosszú ösvény vezet el. Tegyünk meg 5 lépést ezen, míg egy vénuszlégycsapót nem találunk.
Ismét egy hosszasabb procedúrához kezdhetünk, hiszen a kedves növény rabul ejtette a korábban már megcsodált óriás madarat. Jobbra tekintve látnunk kell egy háromszög alakú rést, melyen át az óceán vize kéklik a távolban. Lépjünk négyszer előre, keresztül a résen. Forduljunk balra, és induljunk el a sárga fényben úszó ösvényen. Haladjunk egészen a következő dinnye alakú víztartályig, majd még egy kattintással tovább. Errefelé pillanthatjuk meg Saavedro képzőművészetének edannai lenyomatát: Sirrus és Achenar árulása, festménybe öntve. (J'naninban a tavi kunyhó falán lévő női képet is ő festette.) Jegyezzük meg jól ezt a helyet, innen több irányba vezet út, és több ízben vissza kell majd ide térnünk. A memorizálás közben azért nyomkodjuk meg a dinnyét, mire a rája kénytelen lesz ismét új ideiglenes lakhelyet beíratni a személyijébe. Egy lépésre innen kétfelé ágazik az ösvény. A légycsapó tüskés nyalábjai megfelelő viszonyítási pontot jelentenek majd. Először a bal oldalon haladjunk végig, egészen egy fura zöld lámpákkal megvilágított medencéig. Víz nincs ugyan benne, de erről rögtön gondoskodhatunk. (Kattintgatással.) Megfigyelhetjük, hogy a gonosz húsevő növény gyökerei nem messze, egy kiszáradt medencében végződnek. Mi lenne, ha a kis sokkolónkat átöntenénk oda? Ezt persze könnyebb eltervezni, mint véghez vinni. Mindegy, azért lássunk neki: lépjünk a rájához, majd kissé jobbra és lefelé csúsztatva a kurzort, induljunk el előre (3 lépésnyit). Egy picit arrébb (szintén jobbra) egy talán elsőre fölismerhető fémszerkezetet pillantunk meg. Ez Saavedro újabb üzenetét hordozza. (Nagyon dühös, eleddig ez a legagresszívebb megnyilvánulása.)



A „mozigépet" bal oldalról megkerülve láthatunk egy feltekeredett, energiaforrás (azaz tök) nélküli levelet. Talán akadnak még olyan virágok, melyekkel fényt vezethetnénk ide… Térjünk hát vissza Saavedro festményéhez, hogy új lehetőségeket kereshessünk. Itt tegyünk egy teljes fordulatot, és válasszuk a bal oldali ösvényt. (Egy hatalmas indát kell követnünk.) Álljunk meg a jobb oldalunkon pihenő fehér orchideánál. A bal oldalunkon is találunk (kicsit arrébb) egy orchideát, valamint Aurora Blossom-ök is csábítanak minket. Ezt a bal oldali orchideát vizsgáljuk meg, illetve lencséjével célozzuk be az inaktív, föltekeredett levelet. Majd folytassuk utunkat egészen a beömlő napfényig. Itt egy újabb orchidea nőtt. Vele a nagy fától balra lévő (azaz második) „fajtársát"

célozzuk be. Elvileg a levél ekkorra már lenyílt (ha mégsem, akkor ellenőrizzük a „célzórendszerünket"), tehát oda is sétálhatunk hozzá: irány Saavedro festménye, majd az elektromos rája, majd a medencéje mellett körbe (a jobb oldalon), és íme, elértük a sötétbe burkolózott levelet. Áthaladva rajta, világító gombákra bukkanunk. Hagyjuk őket békén,

inkább a környéken nyíló Aurora Blossom-öt kerüljük meg, míg rá nem lelünk a negyedik orchideára. Ezzel célozzuk be az A. Blossom-öt, Keressük meg a nagy, kettészakadt, üreges fatönköt (az Aurora melletti lépcsőkön át). Bújjunk az üregbe, és fedezzük fel; látható, hogy egy elágazás is helyet kapott benne. Ha felfedeztük, ismét Saavedro képéhez kellene visszajutnunk. (Navigációs képességeink fejlesztésére tökéletes feladat.) Innen azt a fehér orchideát kutassuk fel, amellyel az előbb a levélhidat megnyitottuk. Megérkezésünk után ismét fókuszálnunk kell a virággal. Ezúttal azonban a fa jobb oldalán fekvő orchideára. Amint a lencse illeszkedik célpontunkra, a dinnyénk azonnal szétdurran, és a kis ráját beküldi a vénuszlégycsapóhoz. A nagy madár, kihasználva az alkalmat, kereket old. Dolgunk végeztével eresszük le ismét az időközben (a fény elvonása miatt) fölgördült levelet. Edannabéli hosszas vándorlásunk még sajnos nem ért véget; a festményes helyszínen keresztül, érintve a Saavedro legutóbbi üzenetét kibocsátó masinát, egészen az üreges rönkig kell caplatnunk. Ahol elég sűrűn tenyésznek a gombák, másszunk föl a magasba, ahonnan látjuk az óceánt, az égboltot, és egy farönköt. Kicsit arrébb, jobbra egy újabb üreges fa pihen, belsejéből fény szűrődik ki. Ezen át kell haladnunk az óceán felé, miközben gombákat hagyunk magunk mögött. Saavedro naplójának egy darabját is észrevehetjük, egy nem túl eldugott helyen. Ha mindent jól csináltunk, a fejünk fölött most egy darázsfészek-szerű dolog látható. (Ha nincs ilyesmi a közelben, akkor addig tekeregjünk a környéken, amíg meg nem találjuk.) Szóval, ha erre a fészekre kattintunk, ismét az ugrásokhoz használatos háromszög kurzor jelenik meg. Végezzük el a lesiklást; új ösvény tárul fel a szemünk előtt. Ha lépcsőszerű faágakon jobbra mennénk, akkor nemsokára egy sárga növényhez lyukadnánk ki, mellyel visszaliftezhetünk a vénuszlégycsapó környékére. Ez most fölösleges, ne tegyük. Ehelyett keressük meg a mocsaras részt, mely a közelben helyezkedik el. (A lépcsőnek titulált út bal oldalán kell végigballagnunk, majd a végén balra fordulva a kék, levendulás terep felé kell kattintgatnunk.) Szerencsére Edanna kiismerhetetlen világából már nem maradt túl sok hátra. Elvileg már látnunk kell egy nagy, (majdnem) gömb alakú, (kb.) lila növényt. Lépjünk előre ötöt, majd a fehér sapkás gombák által benőtt ösvényt válasszuk. Innen a jobbra sötétlő (értelemszerűen) sötét útra merészkedjünk rá, melynek végén egy fehér orchidea várja, hogy lencséivel kezdjünk valamit. Célpontunk a lila gömb tetején (a fény hatására) fölemelkedő két porzószerű csáp legyen. Rendben, most pedig 9 lépést tegyünk meg lefelé az ösvényen, ekkor a fehér sapkás gombák a jobb oldalunkon helyezkednek el. Tőlük 3 lépésre, majd jobbra fordulva láthatjuk, amint ronda kis



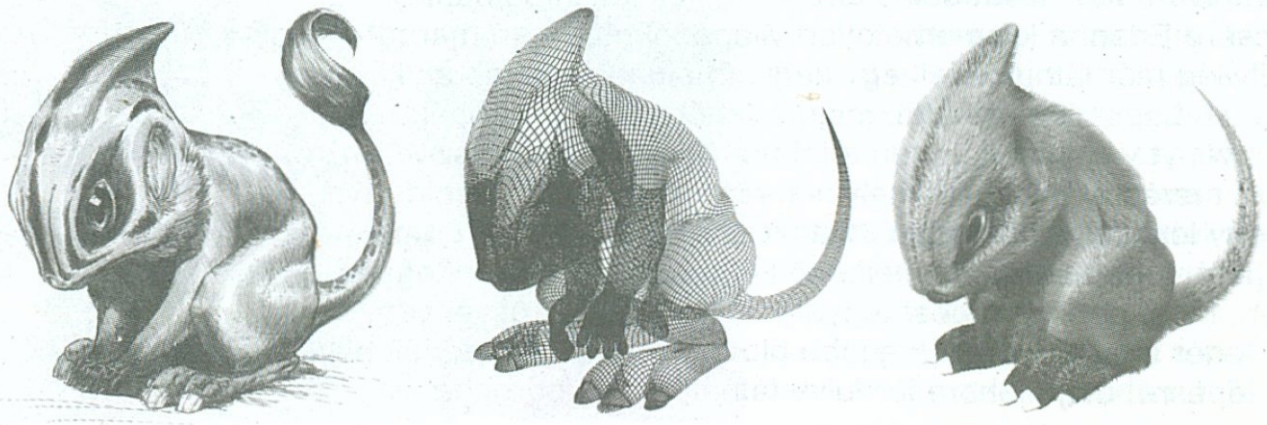
bogarak röpködnek egy másik lila gumó körül. Át kellene terelni őket az immáron nyitott, első gumó felé. (Ez is nyitva van, azért is legelésznek belőle a rovarok.) Forduljunk jobbra, és kerüljük meg az oldalánál a gömböt, míg egy pálmáig el nem érünk. A tövénél található „gomb" megnyomásával elérjük, hogy fölkeljen, és leveleivel elzárja az éltető napsugarakat a gumó és fogyasztói elől. Jobbra tartva, 4 lépést megtéve vissza is jutunk hozzájuk, sajnos a többes szám indokolt, mert a rovarok továbbra is ott nyüzsögnek a növény fölött. Forduljunk vissza balra, és addig meneteljünk az ösvényen, amíg egy hosszú, csőszerű virágot nem lelünk, oldalán lyukkal. Mellette a földön egy rakás pöfeteg gomba települt, ezekből válasszuk ki a legnagyobbikat. Pufogtassuk meg, mire a spórái kirepülnek, a rovarok pedig kétségbeesetten tűnnek tova. A csővirághoz visszatérve bújjunk be az üregbe, ahol Saavedro naplórészletén kívül egy, a gumóba vezető utat is fölfedezünk. Menjünk be a közepébe, ahol azért még maradtak bogarak, de ezt a problémát egy újabb spóratámadással megoldhatjuk. (Valahol errefelé van egy nyúlvány, amit meg kell nyomkodnunk.) Amint az élősködők eltávoztak, megjelenik az adósunk, azaz az óriási madár. Fölkapja börtönünket és elrepít a fészkébe. Itt könnyen fölismerjük a második szimbólumot (lejegyzésre kerül), majd a J'nanin-ba teleportáló könyv megtalálása sem okozhat gondot.

Epilógus a harmadik fejezethez (J'nanin harmadszor)

Saavedro házában a második szimbólumot a kék kivetítőre helyezve egy újabb, ezúttal meglehetősen keserű hangvételű monológot kapunk. Tulajdonképpen mindenkinek végigfuthat az agyán, hogy szerencsétlen ember helyében talán mi sem cselekednénk másképp.

Nekünk azonban kell a Releeshahn, és ehhez az utolsó rejtvényes kor fölfedezése is elengedhetetlen. Irány Amateria, a dinamikus erők kora! Az átjutáshoz a harmadik látcsövet hangoljuk rá a megfelelő toronyra. (Előfordulhat, hogy bár a jel még nincs a helyén, mégsem vagyunk képesek tovább mozgatni. Ilyenkor nagyítsunk a képen, és a program ismét lehetőséget nyújt a fókuszálásra.)

Olvassuk le az óraállást, vagy ebből a leírásból másoljuk ki. Hagyjuk el Saavedro házát, a lift hátsó ajtaján keresztül, a sárgás színű függőhídon. A harmadik torony az egyik piros

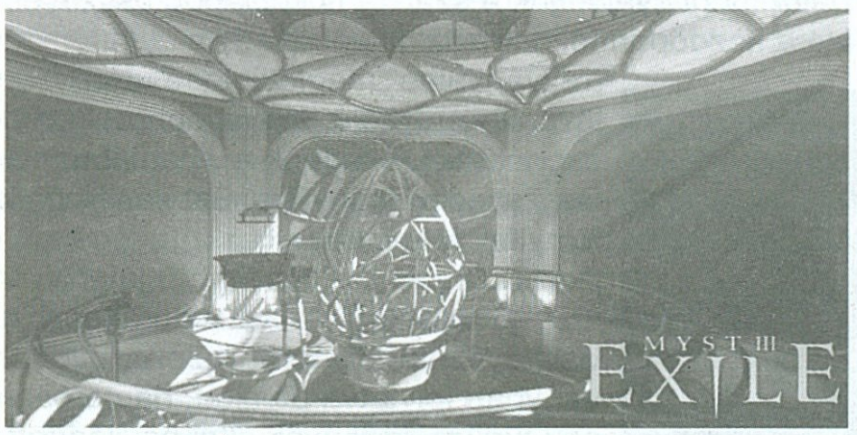


tűzköves lencse környékén magasodik, a partról a tengerben lévő lépőkövek felől közelíthetjük meg. Egy nagy kőre érkezünk, ahonnan a bejáratot nem látjuk, viszont ha jól körbenézünk, észrevehetünk egy lyukat és nem messze tőle egy létrát. A lyukba leereszkedve megpillanthatjuk a tengerparti bejáratot, melyet egy nagy hordó torlaszol el. Másszunk vissza, majd a nagy kő szélén az imént remélhetőleg fölfedezett létrán induljunk el lefelé. Pár fok után a bejáratnak és a hordónak az oldalára lyukadunk ki. Előttünk két kart látunk, melyeknek funkciója annak a fajárdának a mozgatása, ahol a hordó pihen. Húzzuk meg sorrendben a bal, jobb, bal, majd jobb kart. E műveletek hatására az akadályunk elgördül az útból, illetve a lyuk alatti létra is visszakerül a helyére. (A karok rángatásával ugyanis közben elforgatjuk.) Járuljunk az ajtóhoz. Belépve szomorúan tapasztaljuk, hogy egy nyílás tátong a teleportáló könyv előtt. Amateriába pedig csakis innen repülhetünk, ezért ismét vegyük igénybe az imént használt karokat. Bal, bal, jobb, jobb: ebben a sorrendben és ennyiszer mozgassuk meg őket, és máris útra kélhetünk; a hordó tudniillik mély dörgéssel beront a toronyba, és átjárót képez a könyvhöz. Egy kis óraállítgatás, és máris jöhet a...

Negyedik fejezet, Amateria, a dinamikus erők kora

Nehézségben ez a sík talán minden eddigin túltesz, mégis, számomra Edanna volt a negatív érzések netovábbja. (Az átláthatatlanság, kiismerhetetlenség miatt.) Gondolkodtatásban viszont ez a sziget viszi el a pálmát. Vagy inkább a bonsai-t. Ugyanis Amateria kinézetre valami kínai/japán (elnézést a távol-kelet ismerőitől, én meg nem mondom, hogy melyik nép építészete hasonlítana erre) falura emlékeztet. Vázlatosan ismertetném az itteni célokat. Csak azért, ha valaki véletlenül nem venné igénybe a teljes leírást, akkor legyen valamiféle fogódzója. Három, hatszögeket ábrázoló kódlapot kell megtalálnunk, melyek használatával a központi épületbe vezető híd újra működőképessé válik. Arról, hogy most nem az, könnyen meggyőződhetünk. Nagyjából előtte rak le minket a kedves kis könyv. (A híd első elemén, balra megfigyelhetjük a szabvány kódlapot: összesen 13 hatszöget nyomhatunk be/ki rajta.) Ha a kezdőponttól balra fordulunk (vagy a „rejtvényalap" megtekintése után jövünk visszafelé, akkor jobbra), azonnal beleakadunk a J'naninba visszavezető könyvbe. Ezt sem fogjuk fölnyitni, léte inkább csak pszichológiai jelentéssel bír: jutunk még el olyan helyre, ahol nem lesz visszavezető teleport! Ebben az irányban folytatva utunkat, hamarosan egy türkizzöld fények által bevilágított, lefelé vezető kőlépcsőt kell bevennünk. (Nem összetévesztendő a pontosan ellenkező irányban fekvő falépcsőkkel, melyeket kékesfehér fények világítanak meg!) Odalenn kb. négy lépést tegyünk meg, míg egy sárga lámpásig nem érünk. Egy elágazáshoz jutunk, induljunk balra. Nemsokára egy lift következik, ami az emeletre visz bennünket. Fölösleges meglepődni a különös fémvályú látványán; hozzátartozik a szigethez, meg persze az első fejtörőhöz. Az egész szerkezet egy sínpálya köré épült, egy fagolyót meg is vizsgálhatunk a közelben. Különös: a golyó teteje 3 részben fából, 1 részben viszont olyan kék kristályból lett kialakítva, amilyet Saavedro tavi házikójában

találtunk. (Akkor ott egy mérleg egyik serpenyőjébe 3 fa-, a másikba viszont csak 1 kék kőgolyó volt helyezve, mégis tökéletesnek tűnt az egyensúly.) Ha jól eszünkbe vésztük az összefüggést, liftezzünk le. Az elágazásnál a „jobbik" ágat válasszuk, melyen egy fahídon át, zöldvizű tavacskák közelébe kerülünk. Lépjünk az előttünk elhelyezett platformra. Újabb kar. Ezzel az alábbi folyamatot indíthatjuk el: a központi torony teteje fölemelkedik, majd egy jéggolyót lövell ki. Rövid utazás után végül széttörik. (Innen (is) tudható, hogy jégből van.) Legvalószínűbbnek az tetszik, hogy valamilyen - logikusnak mondható - egyensúlyi állapot létrehozásával a jéggolyónak szabad utat kell biztosítani. Ezt a fémvályú más pozícióba történő helyezésével lehetne megoldani. Most mindenesetre térjünk be a zöld víz mentén álldogáló házba. Ez a „golyógyártó" kunyhó. Ideje, hogy ellensúlyt gyártsunk, hogy a vályúba esve a jéggolyó megfelelően tovahaladhasson. Az alap egyensúlyozó golyó súlya: 7*1 (fa)+1*4 (kristály) = 11. Ellentétként pontosan a duplájára van szükségünk, 22 egységre. Mivel már egy 4 faelemből álló golyót kifaragott valaki számunkra, ehhez még 18 egységnyi nehezéket kell összeszerkesztenünk. Adottak kristály-, fa- és fémgolyók. A fém 4-szer annyit nyom, mint a kék kő, így 18-at 1 fém 4*(4*1) és 2 fa (2*1) hozzáadásával hozhatunk létre. Az, hogy nem egy teljes gömböt állítottunk elő, nem számít. Odakinn ismét emelkedjünk föl a lifttel, a vezérlőpultig. A vályút teljesen balra pozícionáljuk. (Legfelső fogantyú.) Jutalmul az első, sárga keretű, hatszöges kódlapot kapjuk. Jegyezzük le, vagy mentsünk egy állást ide, hogy amikor majd a szükség úgy kívánja, föl tudjuk idézni a mintázatot. Leellenőrizhetjük ugyan a központi torony hídjánál a kombinációt, de azt hiszem, ez fölös dolog lenne, hiszen két „testvérét" még nem leltük meg. Keressük meg az elágazásnál ásítozó liftet, mellyel az első rejtvényt először megpillantottuk. Most azonban ne vele foglalkozzunk, hanem a jobb oldali elágazást vegyük be. (Megjegyzem, hogy itt a program nekem egyszerűen kilépett. Újratelepítettem (alapban a „teljes" változat volt fenn), de az sem segített. Végül úgy tudtam továbbhaladni, hogy a kurzort a plafonra irányítottam, majd valamelyest lejjebb vittem, és (hihetetlen módon így nem lépett ki) gyorsan a továbbra kattintottam. Akinek ennek ellenére nem működik a játék, kerüljön a kékesfehér fények felé, a hullámvasút irányába!) Hamarosan Saavedro újabb festményét csodálhatjuk meg. (Elég elborult alkotás.) Továbbhaladva egy apró, sötét tavacskán kelhetünk át, majd egy kiégett (talán dinoszauruszhoz, de biztosan valamilyen nagy állathoz tartozó) csontvázon átverekedve magunkat, föllépheünk a második fejtörő színhelyére.



Ismét jéggolyót küldünk majd a nagyvilágba, ezúttal viszont a pagodaszerű épületek mellett, a sínpályára rakosgatott szónikus gyűrűk elpusztítják a kis vadócot. Minden gyűrű mellett

egy órát lelünk, állítható mutatóval. Az egész rejtvényt a legegyszerűbben az alábbiak szerint oldhatjuk meg: sétáljunk Saavedro festményéhez, hagyjuk el a termet, 2 lépésre balra egy falba vésett létrát találunk. Másszunk föl rajta, majd a két kar közül a bal oldali (a nagyon bal oldali) működteti a minket az újabb vezérlőpulthoz szállító liftet. Ha fölértünk, figyeljük meg jól a panorámát! A sínpályára a második karral küldhetjük a jéggolyót. Amelyik pagodát először próbálja meg bevenni, azt nevezhetjük az elsőnek, amelyiknek az óráját 10 órára kell beállítanunk. Ettől jobbra kiindulva így állítsuk az időmérőket: 2 óra, 6 óra, 12 óra, 4 óra. Ha valakinek ez nem lenne világos, sétáljon el a középső (óra nélküli) pagodák közül a fentibe! A fenti említése azért fontos, mert innen egyenesen juthatunk el a célpont épületeinkhez. Nos, ha jól fordulunk, előttünk három, mögöttünk két, pagodához vezető sín fut. (Pontosan mögöttünk áll a központi torony.) Ez alapján, a velünk szemben levő órát 10-re, a tőle balra lévőt 4-re, a jobbra lévőt 2-re forgassuk. A 12 órás pagoda a 4 órástól balra, a 6 órás a 2 órástól jobbra fekszik. Ennyi instrukció után, a csontvázon keresztül visszatérve a vezérlőpanelhez indítsuk útjára a jéggolyót. Nem írom azt, hogy „ha mindent jól csináltunk…"; eddigre működnie kell a hanggyűrűs dolognak. És eredményül (a vezérlőpult becsukódását követően) a második, kék szegélyű kódlapot másolhatjuk le. (Vagy menthetünk ugye is egyet.)

Az utolsóért sétáljunk az előbb végigjárt sínpálya központi pagodájába, és a jobb oldali (nekünk félig háttal lévő) úton haladjunk tovább. Nemsokára hatszögű rácsot látunk majd, a vízbe helyezve. No nem kell félni, nem ezek képezik a harmadik próbát. A mohával borított kövek (oszlopok) bal oldalt (kissé elrejtve) egy farácsos ajtóra bukkanhatunk. Itt vár ránk az utolsó kulcs, valamint az ezt őrző rejtvény. Két, hatszögekből álló kör, plusz egy kilőhető jéggolyó formájában. Ez utóbbi - ha rosszul járunk el - a vízbe pottyan, amúgy sikeresen pályára állíthatjuk. A vezérlőpult ezúttal két, lyukacskákkal megtűzdelt körből áll. Lyukak, melyek a szerkezet megfelelő réseit szimbolizálják. Ezeket piros dugókkal tömködhetjük tele, így szabályozva a forgást. A golyóbis útra bocsátásának a megoldása: a bal oldali kerékbe 12 és 2 óránál 1-1 dugót nyomjunk be, a jobb oldaliba pedig 10 óránál helyezzünk be egyet. Így a harmadik (zöld szélű) kódlap is megjelenik (lejegyezni, elmenteni!), mehetünk hát a hídhoz, a központi toronyba.

A hiányos átjárón bal oldalt találjuk a hatszöges kulcsok alapjait. Először a sárga, majd a kék, végül a zöld keretű kombinációkat pötyögjük be. A torony ajtaja kinyílt, beléphetünk. Egy lépcsőn át elérjük Saavedro itteni üzenetét. (Egy furcsa, lila színű székbe ülve.) A sziget utolsó feladványa odafönn vár minket. (A fejünk fölött lévő fogantyú megrántását követően.) Nocsak, nocsak. A jéggolyó kilövési helyére keveredtünk. Szemben az említett utolsó amateria-i teszt: a labda útját kell a forgó körök megfelelő pozícióba tekerésével leképezni. Az útvonal a sárgától a kéken és zöldön át a pirosig kell, hogy haladjon. A köröket, ha a bal felső saroktól kezdve beszámoznánk 1-9-ig, akkor könnyen megadható a megoldás. Kattintsunk a 2-ra, majd: 9,7,5,5,3 és 8. (Az 5-ös (középső) kétszer szerepel, nem elírás!) Ha mindent korrektül összeillesztettünk, a fejünk feletti kék gomb megnyomásával belekerülünk a jéggolyó közepébe. (Ha a labda csak legördül, elhalad

mellettünk, akkor valami nem stimmel.) Egy észbontó száguldás kezdődik, a dinamikus erők szimbolizálásaként. A játék leglátványosabb része ez, mindenképpen mentsünk egyet előtte, hogy ha olyan kedvünk támad, bármikor visszatölthessük ezt a remekbeszabott utazást. A harmadik szimbólum és a J'naninba vezető könyv rögtön megérkezésünkkor rendelkezésre áll.

Epilógus a negyedik fejezethez, prelúdium a végjátékhoz

Saavedro házában, a harmadik jel használata után végre megkapjuk a könyvet. (A kísérő szöveget ezúttal Atrus régi intelmeinek formájában láthatjuk. A fiainak címzi, és jó szerencsét kíván nekik Narayanba....)

Csalódással nyugtázhatjuk, hogy nem a Releeshahn-t zárta magába a kalicka, hanem egy Narayan teleport-könyvet! Nincs más választásunk, mint elindulni a sokat emlegetett korba, melyet Sirrus és Achenar tönkretett.

Ötödik fejezet, Narayan, az első kor, melyet a civilizáció megérintett

Az utolsó felvonás víz alatt játszódik. (Legalábbis nekem úgy tűnt.) Rögtön abba a terembe érkezünk, mely a központi helyisége a narayani történet ránk eső részének. A környezet alapján gyanakodhatunk, hogy a korábban a kor központi entitásának titulált Lattice fában vagy nem messze tőle vagyunk. Két fémgömb és egy erőtér lett még ide helyezve. Ezekkel egyelőre nem kezdhetünk semmit sem. Jobbra egy gondola függ a levegőben. A közelben egy fémlépcsőt is látunk, kaptassunk fel rajta. Egy tornyot pillantunk meg, de amint felé indulnánk, Saavedro bújik elő, teljes valójában. Feldühíti, hogy nem Atrus jött el, azután önmagát szidja ostobaságáért, amiért nem látta előre, hogy a nagy korkészítő nem foglalkozik majd ővele. Káröröm érződik szavaiban, amint ecseteli, hogy örökre itt ragadtunk mi is, hiszen a hazarepítő könyveket J'naninban hagyta. Egyszerűen annyit akart, hogy Atrus is érezze át azt, amit ő. Azért mi próbáljunk meg mégis csak kijutni innen valahogy! Kezdetnek generáljunk áramot. Nem kell a voltaic-i tortúra megismétlődésétől tartanunk: a túloldalon egy piros karral bekapcsolhatjuk a helybéli erőművet. Onnan, ahol most állunk, a Lattice fát is megszemlélhetjük, valamint a gondola útvonalát is nyomon követhetjük (szemmel).

Az erőtér mindezt blokkolja előlünk. Saavedro szerint örökre. Az energiafal nyitja viszont a mi kezünkben, helyesebben abban a naplóban rejlik, amelyet ő sohasem olvashatott. Térjünk vissza oda, ahol két állványozott fémgömb között egy zöld kart látunk. Kapcsoljuk át ezt bal oldali állásba! Így már kinyithatjuk a bal oldali gömböt, és szembesülhetünk a játékban a legnagyobb koncentrációt igénylő fejtörővel: az adott korok kulcsszavai alapján kell ábrákat kiraknunk az áramkörökbe.

A kitöltendő körök: felső kör, középen: Edanna. Bal alsó kör: Voltaic. Jobb alsó kör: Amateria. A szavak a naplóban találhatók, jelképbeli megfelelőjük a falon (illetve lejegyezve, hiszen a korábban kapott szimbólumok részei a megoldásoknak).

EDANNA: Nature, Encourage, Mutual, Dependence.

VOLTAIC: Energy, Power, Future, Motion.

AMATERIA: Dynamic, Force, Spur, Change.

A jeleket fentről kezdjük el kirakni, az óramutató járásával megegyező irányban. Figyeljünk minden apró részletre!!! (Pl. a nature szimbólumban a virágnak csak 3 szirma van, stb.) Nagyon sokáig szenvedtem, míg ezeket összeraktam. Célszerű különben egy-egy nagy kört összeilleszteni, hiszen ha egy elkészül, fehér fénnyel izzani kezd, haladásunkat jelezve. A sorrendek egészen biztosan jók, csak a kirakott ábrákban lehet a hiba! Néha nehéz elhinni, de mindig akad valami, ami nem stimmel. (Jó tanács: mentsünk egyet a szimbólumos fal, és a nyitott gömb előtt is. Így tudunk a kettő között váltogatni, könnyebb a jelkeresés.)

Létezik még egy, utolsó, negyedik kombináció. Ezt a jobb oldali gömbben kell kiraknunk. Ez Narayan kulcsmondata: Balanced Systems Stimulate Civilization. (A kiegyensúlyozott rendszerek serkentik a civilizáció fejlődését.) A CIVILIZATION szót még ugyan le tudjuk jegyezni, de a maradék három (BALANCE, SYSTEM, STIMULATE) csak az erőtér megnyitása után található, egy másik, szimbólumokkal telerótt falon. Az erőteret a zöld kar elfordításával (jobbra/balra) nyithatjuk, majd balra és lenn helyezkednek el a rúnák. Egy Tomahna-ba vezető könyvet is lelünk, ez a végjátékban szükségeltetik majd.

Ha a zöld karnál tartunk megint, fordítsuk azt jobbra, és a negyedik kombinációt rögzítsük a jobb oldali gömbben. Mielőtt végeznénk, mentsük el az állást.

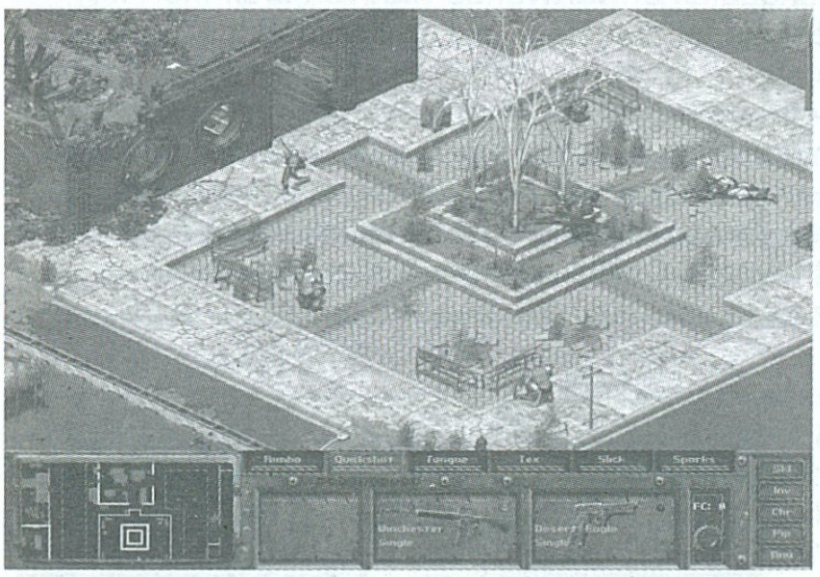
Végjáték

Érkezik Saavedro és felkínálja, hogyha kiengedjük őt Narayanba (nagyon örül, mert úgy tűnik épen megőrződött az egész; a családja is feltehetőleg), akkor visszaadja a Releeshahn-t. Ne higgyünk neki, mert becsap. (Mondjuk igazából nem értem, hogy ezt miért tenné, szerintem ez a húzás nem illene bele a történetbe. Mindegy.) Ezért fussunk fel az emeletre, kapcsoljuk le a generátort. Saavedro-ban elpattan egy húr, és könyörögni kezd, hogy ne ejtsük őt csapdába. Még a könyvet is ideadja cserébe. Miután elvesszük tőle, odalenn fordítsuk át a zöld kart, majd fent a főkapcsolóval ismét leheljünk életet a rendszerbe. Saavedro vidám integetéssel távozik. Cselekedjünk mi is ekképp, csak mi Tomahna felé vegyük az irányt. Megérkezve Atrusék sajnálkozásukat fejezik ki, hogy nem tudtak követni minket (elégett a J'nanin-könyv a tűzben), de roppant boldogok, amiért a Releeshahn-t elhoztuk. Az utószóban ismét Atrus-t látjuk, amint gondolatait veti papírra. Ha Saavedro-val elbánunk (nem engedjük ki, miután nekünk adta a könyvet), akkor keserűség is vegyül szavaiba, ellenkező esetben teljes a happy end; az ellenségünk is, aki soha sem volt az, megnyugodott.

Kiégett és összeomlott házak. Autóroncsok és szemét mindenhol. Sugárzástól eltorzult emberek és állatok. „Ö'ni tunnék ögy falat kajáé'!" – ez a mondat nap mint nap elhangzik. Mi ez, ha nem a posztnukleáris jövőkép leegyszerűsített, de pontos leírása. Valamint a Fallout sorozat teljes képernyőt betöltő borongós, és vészjósló hangulata. Ismét eltelt pár év, így a fejlődő gépekkel már haladva, az egymás után kiadott szerepjátékkal kapcsolatos játékokat (Baldur's Gate 2, Summoner, Icewind Dale: Heart of Winter) meglátva, az RPG-s játékok koronázatlan királya ismét feltűnt a porondon. Jogosan felmerülhet bennünk a kérdés, hogy egy újabb bőrt húztak le erről a remek, de harmadik nekifutásra már talán túlzás játékról? Igen, és mégsem.

Aki ismeri az immáron trilógiává vált játéksorozat első két részét, az jól tudja, hogy a másodikban is azt hiányolta az ember, hogy szinte semmi sem változott az előzőhöz képest. Most ez nem így történt. Mielőtt a közepébe vágnék, előtte írnék egy pár szót magáról a Fallout világáról annak, aki nem ismeri (öreg hiba), hátha megjön a kedve az ismerkedéshez. Tehát képzeljük el a jövőt, a ki tudja hányadik nukleáris háború után. A Föld maga is elég nagy változáson ment keresztül, hát még a túlélők életszínvonala (valahol a béka feneke alatt van tíz emelettel). Az életben maradtak éhezéstől és szomjúságtól szenvedtek, valamint nyögik a radioaktív sugárzás plasztikai műtéttel felérő hatásait. Ám mindig van reménysugár. Ebben az esetben, mint minden Fallout részben, mi testesítettük meg ezt a sugarat. Mi ragadhattunk kezdetben egy lándzsát, később pedig már a legmodernebb szuperfegyvereket, és vehettük fel a harcot az eltorzult állatvilág szörnyekké változott képviselőivel.

Az első két részben maga a játékmenet körökre osztott volt, ami annyit jelent, hogy meg volt határozva (a tulajdonságainkból adódóan), mennyi pontunk volt a cselekvésre. Ezekkel bármit tehettünk az adott körön belül, de ha elfogytak, akkor az ellenség lépett. Tulajdonképpen majdnem olyan mint a sakk, egyszer mi lépünk, egyszer pedig az ellenfél. Ez a harcrendszer eléggé egyedi és sokaknak nem tetszett, de szerintem eléggé valóságossá teheti a dolgokat, mert így a harc például nem attól dől el, hogy milyen gyorsan nyomogatom a bal egérgombot.

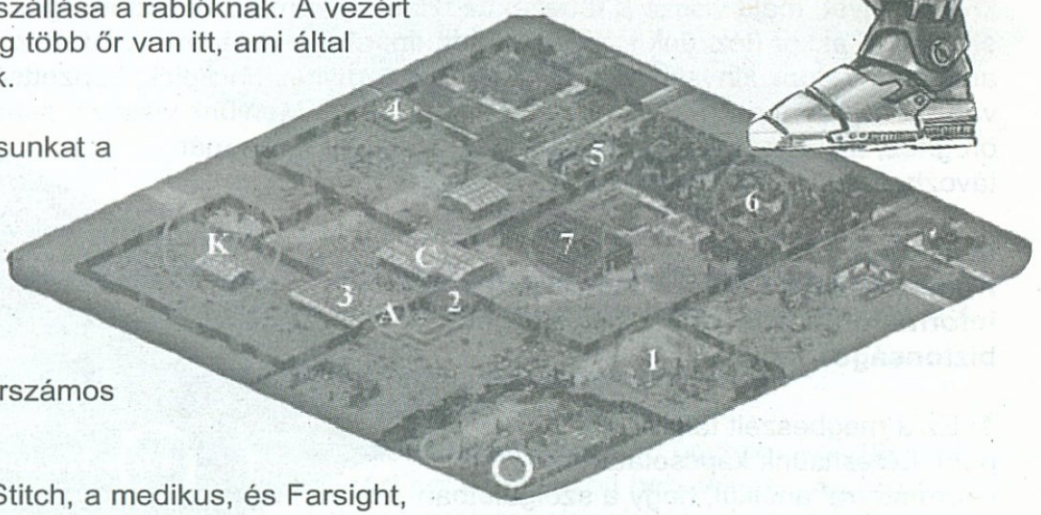


Pár évvel ezelőtt, mikor az első Fallout megjelent, az a „rajzolt" grafika egyszerűen lenyűgöző volt. A végletekig ki volt dolgozva egy-egy város, de még egy egyszerű autóroncs is. Mint már említettem, a második részben ezen a téren (és máshol sem) nem volt sok változás. Az örömhír viszont az - végre rátérve az új rész leírására -, hogy habár nem viszi túlzásba, de a Fallout Tactics támogatja a grafikus gyorsítókártyákat, valamint a 3D-s hangkártyákat. Nem ez az egyetlen változás, ami a jó öreg Fallout-tal történt. A játékmeneten is csiszoltak - mondhatom előnyére -, ugyanis ebben a részben már nem csak körökre osztott harc lehetséges, hanem valós idejű, azaz real time combat is. Ami viszont sok fanatikus rajongónak meglepetés lehet, és szerintem vegyes érzelmeket válthat ki, az ugyancsak a játékmenetben keresendő. Ezentúl nem egyetlen személlyel és annak esetleges segítőivel barangolhatunk, és deríthetünk ki dolgokat, hanem egy hat fős csapatot irányítunk, akikkel az Acél Testvériség által meghatározott küldetéseket kell teljesítenünk. Tehát a történetet végtelenül

leegyszerűsítették, mert ez szinte már nem más, mint kommandós bevetések.
Habár minden küldetésnél stratégaként kell gondolkodni, innen a játék neve (Tactics), a legtöbb esetben nem szól másról, mint iszonyatos hentelésről.
Ám ettől függetlenül, mindenkinek csak ajánlani tudom a Fallout újabb epizódját, mert azok is akik ismerik az első két részt, s azok is akik nem, jól szórakozhatnak vele, ha egyszer elkapta őket a játék hangulata. Mert manapság ez nagyon fontos, hogy jó legyen a hangulat. Már pedig ennek a játéknak hamisítatlan és utánozhatatlan hangulata van.
Ezért hát öltsük fel a testpáncélt, vegyük kézbe a kedvenc mesterlövészpuskánkat, és csapjunk szét a mutánsok között!

Misson 1: Brahmin Wood
Küldetés célja: Intézzük el a rablóbanda vezérét.

1: A hírszerző szolgálat beszámolója szerint ez a terület gyengén őrzött.
2: A rablók elfoglalták ezt az épületet, és most őrházként szolgál.
3: A felderítők jelentése szerint ezt a házat most az ellenség tartja kézben. Most ez az épület szolgál a rablók első védelmi vonalának.
4: A hírszerző szolgálat beszámolója alapján ez az épület is őrbódéként szolgált. Majdnem biztos, hogy még most is található ott néhány rabló.
5: Ez egy elég jól védett bunkernek használt épület. A rablók száma odabent ismeretlen.
6: Ezen a területen járőröznek, ám a további információk elég bizonytalanok, mivel a sűrű romok megakadályozzák a felderítőket.
7: Ez az újonnan létesített főhadiszállása a rablóknak. A vezért többnyire itt találhatjuk. Várhatólag több őr van itt, ami által nagyobb ellenállásba ütközhetünk.



A: Ez az ajtó akadályozza bejutásunkat a táborba.
K: A rablók valószínűleg lecserélték a kutyaólakban a régi kutyákat harci kutyákra, amelyeket az idegenek gyors észlelésére használnak.
C: A felderítés szerint ez egy szerszámos raktár. Itt tartják a civil foglyokat.

Kezdésként két társunk is akad, Stitch, a medikus, és Farsight, a mesterlövész személyében. Induljunk el északkeletnek, és beszéljünk a romok között meghúzódó közösség öregjével (village elder). Ezután lehasalva induljunk el az északra lévő hídon keresztül. Szemben egy őr van egy kutyával, valamint balra még ketten járőröznek a sziklák között. Próbáljuk meg, hogy egyszerre csak egyet intézünk el közülük. Mivel szemben elindulva az ajtót semmiféleképpen nem tudjuk kinyitni, így – továbbra is kúszva, vagy guggolva – a sziklák között lavírozzunk el. Hamarosan megpillantjuk a homokzsákos védelmi vonalat az őrbódé mellett. Két emberünkkel (a saját karaktered és Farsight) kerüljünk délnyugat felé, míg a harmadikat használjuk csaléteknek a homokzsákok között megbúvó fickó ellen. Ekkor a másik kettővel menjünk közel, és intézzük el. Az őrbódéban lévőt ezek után könnyedén ártalmatlanná tehetjük. Odabent a ládában találunk egy kulcsot, némi lőszert, és stimpakot. Menjünk el a fal mellett délnyugat felé, és beszéljünk a sámánnal, azután vissza az őrbódéhoz, és a kulccsal nyissuk ki az ajtót. Intézzük el a benti fickót, majd leguggolva menjünk a falhoz, és onnan felállva, majd visszaguggolva lőjük le az udvaron mászkáló őrt. Nem éri meg közvetlenül lelőni, mert shotgun van nála. Nézzük meg a kék polc melletti polcot, menjünk ki az udvarra. Ha a kutyát még nem intéztük el, akkor most tegyük meg. Sohase felejtsük el a hullákat átnézni a cuccaikért! Irány a sátor, és kutassuk át a polcot odabent.

Indulás északra az alvó fickókhoz. Váltsunk passzív őr módra (passive sentry mode), és menjünk olyan közel az őrökhöz, amennyire csak tudunk, és ahonnan úgy el tudjuk őket intézni, hogy ők ne is legyenek tudatában. Azután Stitch-tel menjünk oda a kutyákhoz, mert szerencsés esetben a shotgunnal egyetlen lövéssel le tudja őket teríteni. Át a kapun a Brahminok karámjába. A sátorban néhány civil társaságában két őr van, ezért Stitch-tel menjünk az északi bejárathoz, míg a másikkal a délnyugatihoz. Először ezekkel menjünk be, lőjük le az egyik fickót, lehetőleg úgy, hogy a civilek élve maradjanak, ezután Stitch-tel intézzük el a másikat. Távozzunk az északkeleti „ajtón", amikor nincs őr a közelben, és fussunk át a másik sátorba. Lőjük le a benti fickót (szigonypuska van nála), és kutassuk át a polcot. A kinti őrt a sátor bejáratából intézzük el, majd irány az északi kis épület (lehetőleg guggolva). A benti őr észre fog venni minket, de akkor már olyan közel leszünk, hogy egyetlen kör alatt végezhetünk vele. Nyissuk ki az ajtót, és odabent nézzük meg a ládát. Menjünk ki a másik ajtón, át az úton, be a parkolóhelynek használt egykori kosárlabdapályára. Mivel a szemben lévő épület elleni frontális támadás nem vezetne eredményre, ezért fent a két fal közötti folyosón induljunk el, intézzük el a végén lévő őrt, majd innen kúszva közelítsük meg az épületet. Bent vigyázzunk az emelet maradványán lévő őrre. Másszunk fel a létrán, intézzük el a fickót, majd innen nézzünk újabb célpont után. Szedjük össze a cuccokat a ládákból és a hulláktól, majd indulás dél felé, át a romos falakon. Lehetőleg fedezékből lőjük le az itteni fickókat, majd járjuk körbe a romot, mert további őrök lehetnek, akik esetleg meglephetnek minket. Kimenve az udvarra, majd bemenve a főhadiszálláshoz, itt is járjuk körbe az épületet. Menjünk be, és kezdjünk neki a mészárlásnak. Először jobbra induljunk el, és lehetőleg minél előbb iktassuk ki az itteni fickót. Ezután a többit elintézhetjük úgy, hogy egy pillanatra kilépünk a fedezékből, lövünk egyet, majd vissza a fedezékbe. Hosszadalmas, de biztonságos. Ha Horust, a vezért is sikeresen elintéztük, akkor nézzünk szét az épületben, ahol egy ládát, egy dobozt, és egy elzárt dobozt találunk, amit nem tudunk kinyitni, ha nem tettünk a zárnyitás (lockpick) képzettségre pontokat. Csak két stimpak van benne, nem nagy veszteség, ha nem sikerül. Menjünk vissza a sámánhoz, aki gyógyítóport, majd az öreghez, aki viszont egy detonátort ad nekünk. Ezután már távozhatunk.

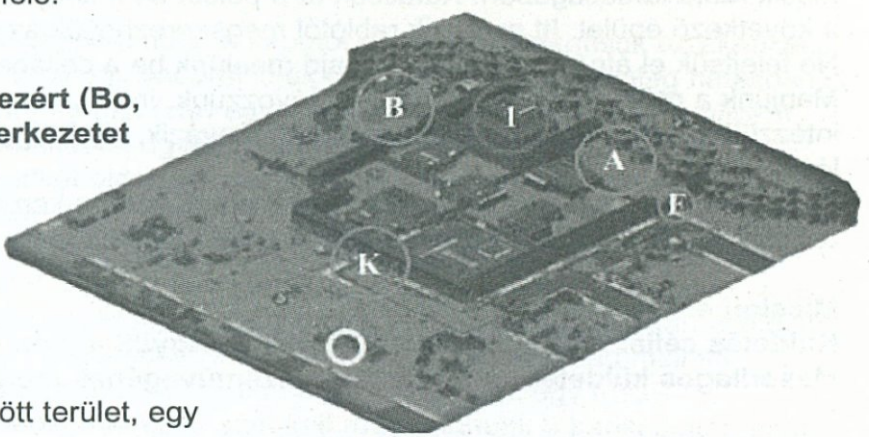
Mission 2: Freeport
Küldetés célja: Lépjünk kapcsolatba az informátorral. Kísérjük a falu öregét biztonságos helyre.

1: Ez a megbeszélt találkozási pont. Létesítsünk kapcsolatot az informátorral anélkül, hogy a szolgálatban lévő őrök felfigyelnének ránk. Nem láthatnak meg minket, ahogy beszélünk vele.
2: Az elsődleges cél, hogy kimentsük a falu öregét. Vegyük figyelembe, hogy ez egy besurranó küldetés, ezért ha a riasztó megszólal, akkor számbéli fölény vár ránk az őrök részéről.
3: Ez az evakuálási terület. Itt találkozunk, ha teljesítettük a kitűzött célokat.

J: Ezen a területen járőröznek az őrök.
E: Ez a létra az első a három lehetséges út közül, ahol bejuthatunk a bázis területére.
M: A híd a második ilyen út, és a legkézenfekvőbb megoldás, ám valószínűleg erősen őrzik.
H: Az itteni lépcső a harmadik út a bejutáshoz.
Ő: Kerüljük ki a hidat őrző őröket vagy öljük meg őket csendben és gyorsan.
R: A rablók riasztója, ha megszólal, akkor az bajt jelent.
G: Ezen a területen a lepárló gépnél elég nagy a csend, hogyha megzavarjuk, minden bizonnyal rájönnek a behatolásunkra.
Ö: Könnyen őrzött terület.

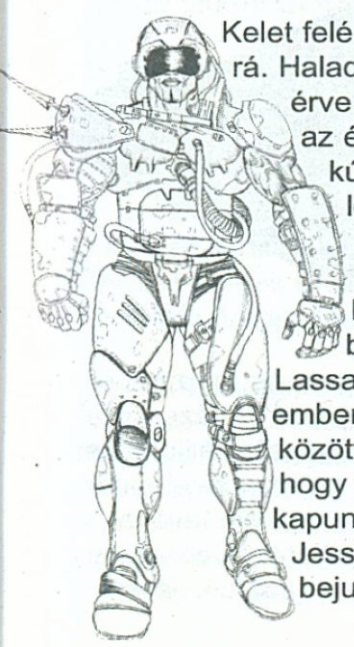
Lehetőleg minél gyorsabban és hangtalanabbul intézzük el az őröket. Három lehetőség közül választhatunk, hogy bejussunk a bázisra, de a legajánlatosabb a déli átjárót választani a folyómedren. Megpróbálhatjuk a hídon keresztül is, hisz az ottani őröknél nincs fegyver, de a járőrözőknél igen, ezért nem árt vigyázni. Az északi területen lévő lepárló gépnél elég sok őr van, jó fegyverekkel felszerelve (a lepárló gép elpusztítása 200 XP-t jelent).
Tehát ha dél felé vettük az irányt, akkor a sátorban a polcon találunk némi cuccot (egy alvó őr is van itt, könnyű elintézni), majd menjünk a megbeszélt találkahelyre. Megtaláljuk az informátort az épületben guggolva, vörös páncélban. Ezután vegyük kelet felé az irányt, a szobában a polccal öljük meg a lándzsás fickót és a haverját, majd a polcról vegyük fel a könyvet, ami az Outdoorsman képzettséget növeli.
Ismét menjünk keletnek, intézzük el a tűznél lévő fickót, be a szobába, és fosszuk ki a szekrényt. Irány észak, gyorsan öljük meg az alvó őröket odabent, majd nyugaton megtaláljuk a bezárt Ripley-t. Lopakodva lőjük le a főúton mászkáló őröket, mielőtt megszólaltathatnák a riasztót. A közeli sátorban megtaláljuk az öreget, akit ki kell szabadítani. Az egyik az öreg sátra körül járkáló őrnél találhatunk egy kulcsot, ami egy északkeleti kis épület ajtaját nyitja. Odabent sok jó dologra lelhetünk.
Ha nehezen megy a lopakodás, akkor egyszerre két oldalról is betörhetünk a táborba, az egyik csapat a lepárló gép felöl jön, míg a másik lentről. A tábor közepén lévő egyik sátorban megtaláljuk O'Reilly-t is, aki a rablók vezére. Hogyha biztonságossá tettük az utat északkelet felé, akkor menjünk vissza az öreghez, és induljunk el az evakuálási terület felé.

Mission 3: Rock Falls
Küldetés célja: Intézzünk el minden rablóvezért (Bo, Daisy, Luke, Jesse). Szerezzük vissza a szerkezetet (Mechanical Arm).



1: Az összetákolt épület a rablók fővezérének szállása. Igen heves ellenállásra kell számítani.

B: Egy öreg benzinkút áll még ezen a helyen.
K: Itt van az erődítmény főkapuja. Erősen őrzött terület, egy frontális támadás nem ajánlott.
F: Egy újabb keletű támadás nyomaként a fal elég rossz állapotban van. Ez esetleg egy másik bejutási pontot szolgáltathat a csapatnak.
A: Elaknásított terület.



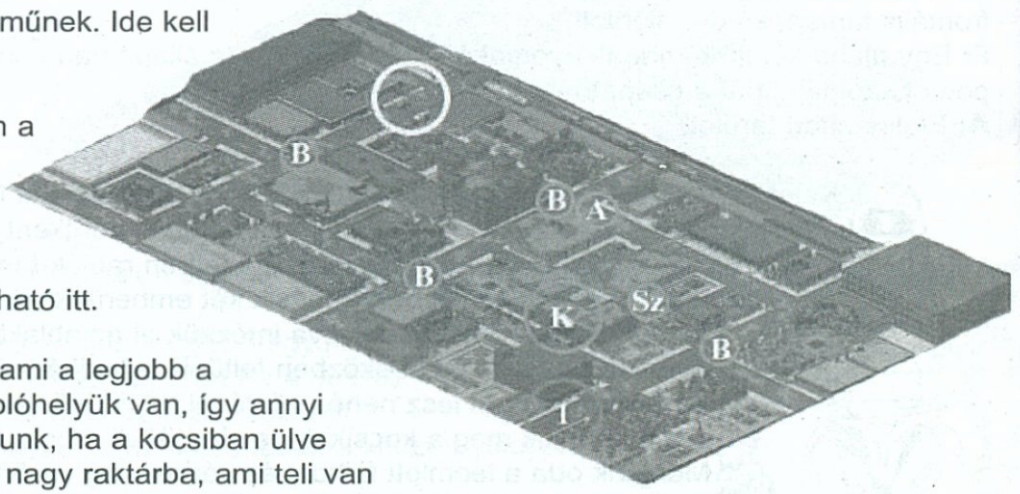
Kelet felé elindulva a romos falak között rögtön ellenállásba ütközünk, úgyhogy készüljünk fel rá. Haladjunk tovább, a térképen második bejutási pontként jelzett hely felé. Az aszfaltúthoz érve vigyázzunk, mert szemben az épületben rablók tanyáznak. Kúszva közelítsük meg az északi ablakot, miközben a másik két emberünkkel a kocsifalnál lévő barikádhoz kúszunk. Az ablaknál fel-felállva intézzük el az ablakból a „bentieket". Odafent a lövészre ügyeljünk. Ha eközben feltűnik a barikádnál lévő fickó is, akkor a közeli embereikkel nem lesz nehéz elintézni, rövid időn belül. Szedjük össze a cuccokat, majd kerüljük meg a kocsikat, és vizsgáljuk meg a barikádnál található ládát. Menjünk oda a leomlott falhoz, és várjuk meg az őrt. Ami biztosabb, ha kúszva bemászunk a résen, a falpótló tákolmány alatt, így kúszva könnyebben elintézhetjük. Lassan haladjunk ezen a területen, mert teli van taposóaknával. Mivel még egyetlen emberünk sem képes hatástalanítani őket, így egyszerűen – óvatosan – menjünk el közöttük. Szerencsére az embereink már elég távolságból észreveszik az aknákat ahhoz, hogy el tudjunk menni mellettük. Észak felé haladva a kis fülkében megtaláljuk a kapunyitó szerkezetet. A kapu mögötti területen, az épületben találjuk a rablók fővezérét, Jesse-t. Hogyha elég magas már a zárnyitás (lockpick) képzettségünk, akkor sikerülhet bejutnunk a fülkébe, és kinyitnunk a kaput. Egyúttal akkor el is intézhetjük a bent lévőket.

Mivel a lenti ajtó zárva van, így menjünk az épület nyugati oldalánál lévő lépcsőhöz, és ott fel. Rögtön felérve a sarokban egy fickó van, ügyeljünk rá. Miután elintéztük az erkélyen lévő rablókat, menjünk be az épületbe, ahol újabbak várnak ránk. Lemenve a lépcsőn elég húzós vállalkozás, de egy közös támadással sikerülhet elintéznünk Jesse-t, és a bandáját. Az itteni széffel lehetnek gondok, mert néha azt írja ki, hogy nem éri el a karakter. Ezért menjünk a széf bal oldalára, és onnan próbálkozzunk, persze csak ha van egy jó zárnyitónk a csapatban.
Vissza az aknás területre, innen nyugatnak, át a Brahmin-istállón. A közeli épületben délre megtaláljuk Bo-t, az egyik rablóvezért. Vigyázzunk vele, mert gránátokat hajigál (amit a hullájától el is vehetünk). Tovább nyugatnak a parkoló felé, ahol a délnyugati sarokban lévő épületbe menjünk be. Nyissuk ki a ládát, fosszuk ki a könyvespolcot, majd a sarkot megkerülve kússzunk be Daisy-hez. Sajnos neki már segítői is vannak, így kicsit nehezebb dolgunk lesz, de kúszva könnyebben bejuthatunk. Daisy-től megszerezhetjük a kulcsot, ami a kis fülkét nyitja az elején. Szóval, ha nem tudtuk kinyitni, akkor most már megtehetjük. Nanuk-ot még ne szabadítsuk ki, ha nem intéztük el a főkapu előtt álló őröket, mert lelövik. Keljünk át az úton a szemben lévő épületbe, ahol az utolsó vezér van, Luke, egy másik rabló társaságában. Kutassuk át a polcot és a könyvespolcot, kint intézzük el az őröket, majd irány a következő épület. Itt az egyik rablótól megszerezhetjük az innen északra lévő cella ajtajának kulcsát. Ne felejtsük el átnézni az asztalt, majd menjünk be a cellába, és beszéljünk Diesoon-nal, a kutatóval. Menjünk a cella mögé, és az ajtón át távozzunk. Induljunk el nyugati irányba, és az útba eső őröket intézzük el. A saroknál az árokban két őr tanyázik, rájuk ügyeljünk. Ezután továbbhaladva, a fal tövében lévő edényt nézzük meg.
Észak felől érkezve a kapuban lévő két őrnek a hátába kerülhetünk, így már egyszerűbb elintézni őket. Ezután a fedezékből a többieket is lőjük le. Ha tiszta a terep, menjünk vissza Diesoon-hoz és Nanukhoz.

Mission 4: Macomb
Küldetés célja: Találkozzunk a túlélőkkel. Vigyük a járművet a kijárathoz.
Másodlagos küldetés: A könyvtáros szemüvegének megkeresése.

1: A biztonságos zóna itt van a járműnek. Ide kell elvezetnünk a Hummert.

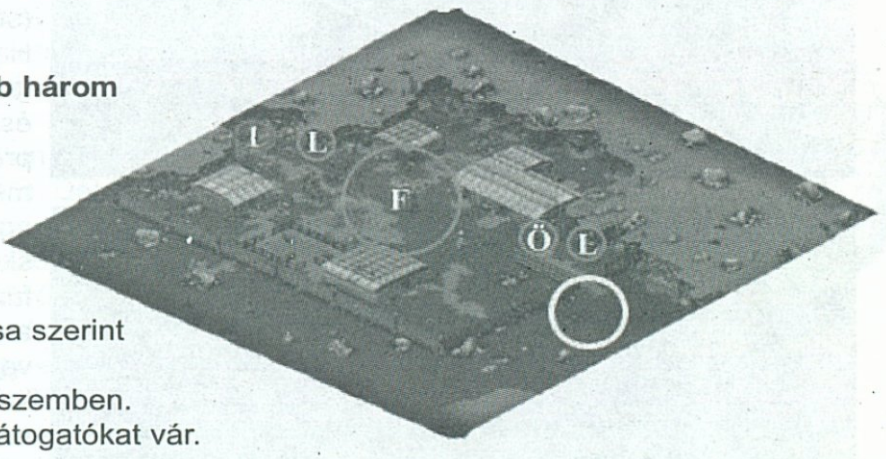
B: Barikádokat állítottak fel ezeken a helyeken.
K: A felderítők szerint a könyvtár háború előtti tudást tartalmazhat.
A: Elaknásított terület.
Sz: A könyvtáros szemüvege található itt.



Mielőtt beszállnánk a Hummerba (ami a legjobb a járgányokban, hogy „végtelen" tárolóhelyük van, így annyi cuccot rakunk bele, amennyit akarunk, ha a kocsiban ülve megnyomjuk az I-t), menjünk be a nagy raktárba, ami teli van kartondobozokkal. Vegyük magunkhoz a szerszámos készletet, mert ha útközben megsérül a járgány, ennek segítségével javíthatjuk meg. Menjünk végig az úton, és intézzük el a tetőkön lévő fickókat. A kapuhoz érve nézzünk be az északra lévő épületbe, ahol a kapunyitó szerkezet van, valamint hátul egy láda. Az egyik karakterrel (akinek legjobb a sofőr (pilot) képzettsége) szálljunk be a Hummerba, és vezessük át a járművet a kapun. A többiekkel irány északnyugat, az autóroncs-telepnél lőjük le a hullát marcangoló kutyákat. Ezután az úttal együtt balra fordulva intézzük el a tetőkön lévőket. A sarkon út nyugati oldalán másszunk fel az épület tetejére a létrán, és nézzünk bele a fenti ládába. Egy kulcsot találhatunk benne, ami majd az úton továbbhaladva a következő kapunyitó szerkezet fülkéjéhez

kell. Innen a tetőről közben intézzünk el mindenkit, akit tudunk. A bowling pályán intézzük el a három fickót, majd nézzünk bele a hűtőládába. Némi dinamitot fagyasztottak le benne, a szűkösebb időkre. Menjünk végig az úton, és a kapuhoz érve egy fekvő fickó azt mondja, hogy elárulja hol a fülke kulcsa, ha adunk neki kaját. Ne is törődjünk vele, hisz mindenféleképpen megtámad, a kulcs pedig már amúgy is nálunk van. Nyissuk ki a kaput, de úgy, hogy senki ne álljon a kapuban, mert vele szembe lejjebb az úton egy rakétavetős fickó van, aki pillanatok alatt darált húst csinál a csapatból. Ráadásul van még egy gépfegyveres és egy gránátdobáló is, akit nem is látunk, mert a ház sarkánál van.
Ha van egy lopakodó karakterünk, akkor azzal, ha nincs, akkor egyszerűen kúszva kerüljünk nyugat felé haladva a gránátos mögé. Menjünk be az épületbe, és onnan elintézhetjük most már mind a hármat. A rakétavetős és a gépfegyveres mögött lejjebb az utcán megtaláljuk a következő kapunyitó szerkezetet. Menjünk tovább az úton, és hamarosan eljutunk a könyvtárba, ahol beszéljünk a könyvtárossal, aki megbíz minket azzal, hogy keressük meg neki az elveszett szemüvegét. Ha megtaláltuk, vigyük vissza neki.
Vissza a kapuhoz, menjünk át rajta, és az északra lévő épületet tisztítsuk ki a rablóktól (lehetőleg fedezék mögül, guggolva). Ezen az úton továbbhaladva cél a kaputól balra lévő épület, míg az útról, és a jobb oldali épület tetejéről civilek támadnak ránk. Őket elintézve menjünk be a bal oldali bíróság épületébe, ahol az ajtót használva fedezéknek, könnyedén lelőhetjük a bentieket. Odabent a bírósági teremben is vannak néhányan, majd az emeletre felmenve az erkélyen lévő szerkezettel nyissuk a következő kaput.
Ezután balra (észak felé) az épületeket tisztítsuk meg, majd a kaputól délre hatástalanítsuk az aknákat. Ha nem tudjuk, akkor egy jól lövő karakterrel kicsit távolabbról lőjük szét őket (a shotgun elég hatásosnak bizonyult), így már nem okoznak gondot a Hummernak (van egy másik megoldás, hogy a dinamitokat élesítsük a közelükben, így felrobbantja az aknákat is, ugyanez a helyzet a gránátokkal is).
Dél felé továbbmenve tisztítsuk meg az út mindkét oldalán az épületeket, majd a nyugati oldalon lévőben a ládában megtaláljuk a könyvtáros szemüvegét, amit vigyünk vissza neki (ha nem veszi a lapot, akkor a kereskedelmi ablakban (barter) adjuk oda neki). Menjünk tovább, útközben egy csapat kutyába, majd civilekbe botlunk, de egyik sem jelenthet gondot. Nyugat felé kanyarodva nézzünk be az épületbe, vele szemben a temetőben pedig intézzük el a civileket. Menjünk fel a déli épület emeletére, miután elintéztük az ottaniakat, és innen szedjük le az utcán lévő többi fickót. Az egyedüli gondot a barikád melletti erkélyen lévő alak jelenti, akihez a létrán át fel tudunk menni, és hátbatámadni, ha egy másik karakterünkkel közben eltereljük a figyelmét. Most már csak szét kell robbantanunk a barikádokat, és a Hummerral eljönni idáig.

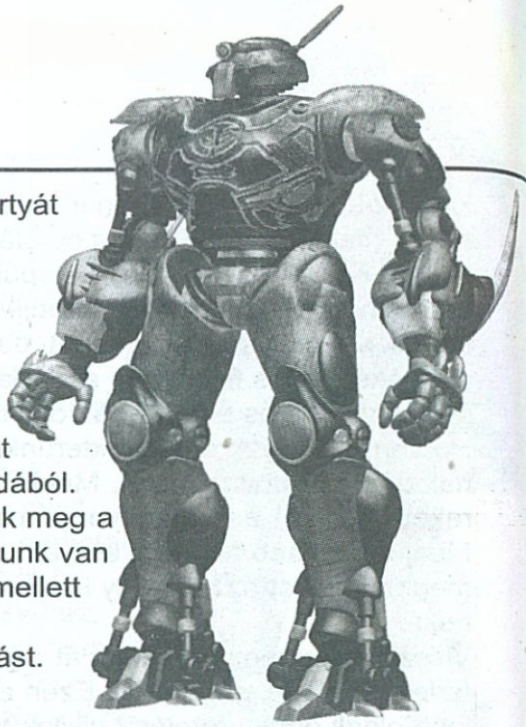
Misson 5: Preoria
Küldetés célja: Szerezzünk vissza legalább három fúziós akkumulátort (Fusion Battery).



1: Ez a lépcső vezet le a földalatti épületbe.

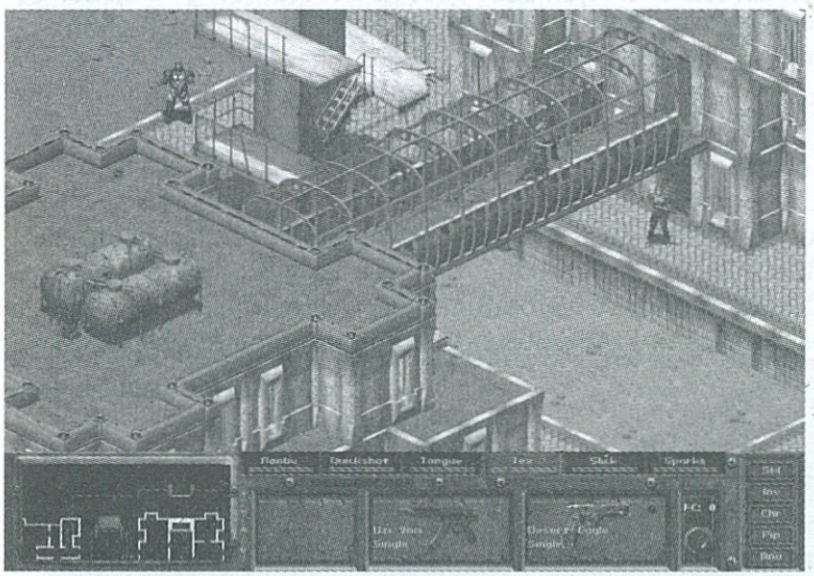
L: Ezek a létrák felvezetnek a szirtre, ami a helyi állatvilág lakhelyéül szolgál.
F: Itt található a törzsi falu. A felderítők állítása szerint a helyiek Wachutu törzsnek hívják magukat. Barátságosnak mutatkoznak az idegenekkel szemben.
Ö: A falu öregje általában itt tartózkodik, ha látogatókat vár.

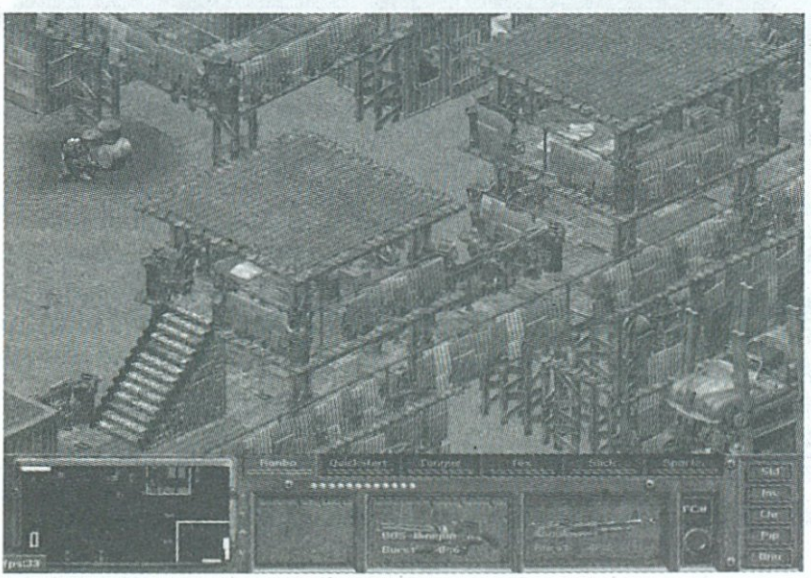
Mielőtt nekivágnánk ennek a küldetésnek, nem árt a bázison némi radioaktív-elleni szert vásárolnunk, ha nincs nálunk, mert szükség lehet rá.
Megérkezvén a faluba, azt tapasztalhatjuk, hogy elég barátságosak az itteni emberek. Beszélgessünk akivel csak akarunk, majd másszunk fel a létrán a szirtre, és kutassuk át a hullákat. Beszéljünk a főnökkel és a sámánnal, majd a lefelé vezető lépcső melletti ágyúkat próbáljuk meg „kirabolni". Odalent óriásskorpiók és óriássvábbogarak várnak ránk.
Induljunk el dél felé, kutassuk át az összes szobát amit csak tudunk, és közben intézzük el a kártevőket.



A délnyugati sarokban található szobában megtaláljuk a sárga belépőkártyát (Yellow Pass Key), amire később még szükség lesz. Menjünk vissza a lépcsőhöz, és induljunk el kelet felé. Nézzünk be jobbra, majd balra a szobába, ahol a másodikban egy láda van. Dél felé fordulva a folyosón, először a nyugati (könyv az asztalon), majd a keleti oldalon lévő termeket kutassuk át. Az északkeletiben két óriássvábbogár van, és csomó kifoszthatő alkalmatosság. E terem mellettiben elég sok svábbogár van, de a ládáért érdemes elintézni őket. A következő célpont az ezzel szemközti terem, ami szobák együtteséből áll, valamint egy irodából. Odabent 4 vagy 5 óriás svábbogár van, ezért nem árt vigyázni. Itt nézzük meg a hálóhelynél, és a monitor alatt lévő asztalt. Ezután irány az iroda, ha nálunk van a sárga belépőkártya, be tudunk menni a sárga ajtón. Egy csomó cucc mellett itt találjuk meg az első fúziós akkumulátort. Vissza a folyosóra, át a két fotocellás ajtón, és a falnál lévő szerkezettel állítsuk vissza az áramellátást. Ám a rosszhír az, hogy ezáltal a védelmi rendszer is aktivizálódott, és a lövegtornyok mindenre lőnek, ami mozog (ráadásul valami 350 hp-vel rendelkeznek).

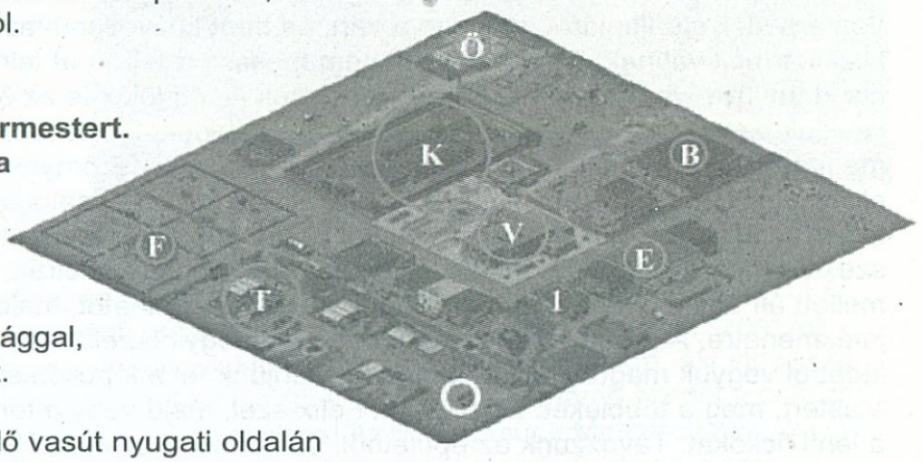
Miután visszaállítottuk az áramot, át tudunk menni a következő két ajtón. Kutassuk át a teremben a holttestet, majd várjuk meg, amíg a tornyok lelövik a svábbogarakat. Guggolva közelítsük meg őket, figyeljük meg milyen ütemmel jönnek elő a mozgásra, majd húzódnak vissza. Amikor éppen visszahúzódnak, rohanjunk el közöttük (a legjobb egyszerre csak egy karakterrel). Ha nem megy, akkor fedezékből, célzott lövéssel lőjünk a szenzorokra, ami kiütheti őket. Vagy egy másik dolog, ami még beválhat (nem garantált), hogy fölé megyünk a tornyoknak, és egy darab feszítővassal elintézzük. Az úgymond leggonoszabb dolog, hogy amikor lent vannak a tornyok, átváltunk körökre osztott játékmenetre, így a csata végéig odalent maradnak (vagy legalábbis a kör végéig), és közben ezeket is „kirabolhatjuk" (steal).





Ha átjutottunk, kelet felé a folyosón egy másik torony van, amit már jobb elkerülni. Mivel az északnyugatra lévő ajtó zárva, ezért próbáljunk átjutni az előtérrel szemközti műhelyen, majd tovább át a termeken, míg az egyikben egy öltözőszekrényben (mellette egy skorpió lapul) meg nem találjuk a második fúziós akkumulátort (könnyű felismerni ezeket a szekrényeket, mert amelyikben akkumulátor van, az kék). Menjünk tovább délnek, majd keletnek, és a teremben, ahol nincs fény (és az ajtó mellett egy lövegtorony van) küldjük be a legtöbb mozgáspontú emberünket, hogy kapcsolja fel az áramot. Kutassuk át útközben visszafelé a többi termet is, míg az északi sarokban – a torony mellett gyorsan elfutva – a teremben egy láda mélyén lapul a másik sárga belépőkártya. Menjünk át a folyosón a másik terembe, ahol polcok vannak, használjuk a kártyát, hogy kinyissuk az ajtót,

majd hatástalanítsuk az asztalon lévő csapdát, így egy jó kis páncélhoz jutunk. A toronyhoz közeli szekrényből még szedjük össze a cuccokat, majd irány az eddig zárt nagy ajtó. Odabent nyomjuk le a kart, mire egy hang azt mondja, hogy 10 másodpercen belül aktivizálódnak a felszíni lövegtornyok. Ezért a „legjobb" módszer, hogy a fentiek életben maradjanak, egyenként rohanjunk át a termen, míg az egyik emberünk ki-be kapcsolgatja a panelt. A következő két teremben egy-egy torony lesz, amik mellett jobb gyorsan elmenni. A második teremben három szekrény van, és egy tönkrement torony, amit szintén fosszunk ki.
A zöld fürdőkádas terem után újabb cuccokat szerezhetünk (ne felejtsünk el sugárzás elleni szert használni). Kutassuk át a többi termet is, és ennek a területnek a közepén, a legnagyobb teremben megtaláljuk a harmadik akkumulátort a sarokban. Ám előtte számos nagy svábbogárral meg kell küzdenünk, valamint egy valódi termetes példánnyal, amit Roachor-nak hívnak, és csak akkor vesszük észre, amikor közel megyünk hozzá (az ajtó és a kék szekrény között). Visszatérve a felszínre beszéljünk a sámánnal és az öreggel, akitől egy újabb akkut kaphatunk, de csak akkor, ha senki nem halt meg a tornyoktól.



Mission 6: Quincy
Küldetés célja: Szabadítsuk ki a polgármestert.
Másodlagos küldetés: Szabadítsuk ki a polgármester lányát.

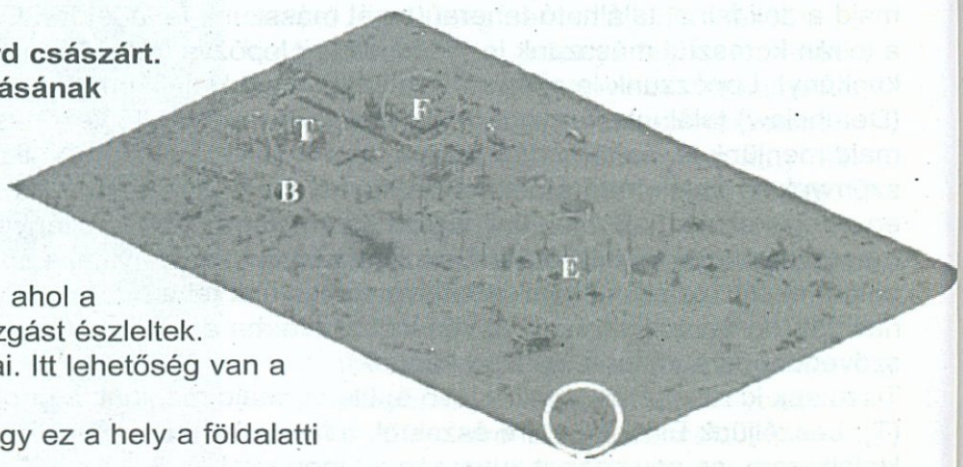
1: Létesítsünk kapcsolatot a polgármesterrel, és őrizzük meg testi épségét. Dolgozzunk össze a helyi hatósággal, hogy visszaszerezzék a város irányítását.

T: A Shanty telep a Quincyt keresztülszelő vasút nyugati oldalán van. Quincy ghoul népessége az elhagyott vasutat kiáltotta ki új lakhelyéül.
F: Quincynek van néhány csatlós farmja, amik ellátják a közösséget. A legközelebbi környező farmok közül a város északnyugati sarkában található.
K: Itt található a letartóztatási központ. Eleinte a helyi milícia kaszárnyájaként, és a bűnözők börtöneként szolgált.
B: A helyi bordélyházat, és a vele szomszédos szalont találhatjuk itt.
Ö: Egy öreg templom fekszik Quincy északkeleti sarkában.
V: Ez a városháza. Itt találjuk a polgármester lányát.
E: Ebben az erőműben is túszokat tartanak fogva.

Beszéljünk a keletre található Arlene-nel, azután induljunk tovább keletnek ahhoz a házhoz, ahol a polgármestert tartják fogva (1). Dél felől közelítsük meg az épületet, lehetőleg úgy, hogy a verandán lévő őrök ne vegyenek észre, majd a déli falnál található teherautón át másszunk fel a tetőre. Onnan a létrán keresztül másszunk le, és lehetőleg lopózva intézzük el a kapitányt. Lopózzunk le a lépcsőn, ahol így alvó Halálkarmokat (Deathclaw) találunk. Tegyünk rájuk (steal) egy-egy rádió vezérlésű robbanószert, majd menjünk ki, és támadjuk meg a verandán lévő őröket. Amikor jönnek a szörnyek nyomjuk meg a detonátort, és ha szerencsénk van, akkor mindenkit egyszerre elintézünk. Menjünk vissza az emeletre, és a kapitánytól megszerezhetjük a kulcsot, ami a szomszédos szobát nyitja, s ahol a polgármestert találjuk. A kulcsot felvéve menjünk fel a tetőre, és kapcsoljuk ki a riasztót (onnan tudjuk, hogy ki van kapcsolva, ha a minimap helyett a szövegdobozra váltunk, és Xp-t kapunk).
Tisztítsuk ki az északnyugatra lévő épületet, majd menjünk a ghoul településre (T). beszéljünk Elliot-tal, mire északról, a farmról néhány Beastlord, Halálkarom, és egy csapat kutya támad meg minket. Álljunk a kerítés déli

oldalához közel, és először a Beastlordokat intézzük el, mert ha jól csináltuk, akkor a Halálkarmok odatömörülnek a kerítéshez (ahonnan nem tudnak elérni), mivel annyi eszük nincs, hogy megkerüljék azt. Egy területre ható fegyverrel aztán már könnyű végezni velük. Menjünk vissza, és beszéljünk Elliot-tal, aki megkér, hogy szabadítsuk ki a testvérét. Vissza a farmhoz, és intézzük el a bent még élve maradt Beastlordokat, és beszéljünk Gorgival, majd vissza Elliot-hoz. Mivel a ghoulok is csatlakoznak a Testvériséghez, ezután már ghoul karaktereket is felbérelhetünk a bunkerban. Vissza a vasúttal szomszédos házhoz, innen keletre, intézzük el a városháza előtt álló két őrt, majd várjuk meg a járőröző harmadikat. Megtámadva a városházát, három lehetőség közül választhatunk. Vagy egy közvetlen támadással a főbejáraton megyünk be, aminek következménye, hogy nem biztos, meg tudjuk akadályozni a sziréna megszólalását. Van egy déli oldalbejárat, ami zárva van, és bent közvetlenül az ajtó mellett Halálkarmok vannak. Ettől az ajtótól nem messze a létrán át felmehetünk a tetőre. Ha ki tudjuk nyitni az oldalajtót, akkor nyissuk ki, és lőjük le az őröket, majd csukjuk be az ajtót, nehogy a Halálkarmok kijöjjenek. Ezt többször megjátszva sikerült minden Beastlordot elintézni, és a szörnyek sem jöttek ki, akkor egyik emberünket küldjük a főbejárathoz, így arra csalogatja a Halálkarmokat. Ekkor nyissuk ki ismét az ajtót, és lőjük le őket. Menjünk be az épületbe, beszéljünk a lánnyal, akitől megkapjuk a fiókos szekrényhez a kulcsot. A másik teremben másszunk le a létrán, és odalent a folyosón minden ajtófél mellett áll egy-egy Beastlord. Hajítsunk mellé egy gránátot, majd váltsunk át körökre osztott játékmenetre. A létrán felmászva eljutottunk a fegyintézetbe, ahol a keletre lévő cellákat nyissuk ki, és a ládából vegyük magunkhoz a shotgunt. Menjünk fel a lépcsőn a tetőre, és intézzük el a Duff-ot, a Beast Mastert, meg a többieket. Beszéljünk Felix-szel, majd vagy a tornyokból, vagy a nyugati teraszról lőjük le a lenti fickókat. Távozzunk az épületből, és menjünk az erőműhöz, amit délen találunk meg, keletre attól az épülettől, ahol a polgármester van. Egyetlen módja a bejutásnak a déli rámpán keresztül történhet. Az emeletről menjünk le a lépcsőn, és a saroknál várjuk meg, amíg a parancsnok közelebb jön a lépcsőhöz (az a nő, aki járkál). Ekkor menjünk a sarokra, és lehetőleg egyetlen kör alatt végezzünk vele, mert akkor nem tudja felrobbantani az erőművet. Már csak a négy társát kell kezelésbe vennünk. Igyekezzünk őket is elintézni, mert elkezdik lőni a túszokat. Ezután hatástalanítsuk a robbanószereket a gépek tövében (amiket akár el is tehetünk, hisz a detonátort megtaláljuk a parancsnoknál).
Menjünk a keletre lévő bordélyházba, ha ki akarjuk szabadítani a prostikat. Itt is minél előbb intézzük el a Beastlordokat, mert ezek is a túszokat kezdik el lőni. Ezután nincs más dolgunk, mint hogy az északnyugatra lévő templomba ellátogassunk, ahol a Halálkarmok elintézése után jó kis cuccokra tehetünk szert. Menjünk vissza a polgármesterhez, és beszéljünk vele.
Meg lehet azt is próbálni, hogy a polgármester megmentése után, rögtön a fegyintézet felé vesszük az irányt, és (egy jó shotgunnal gazdagabban) onnan támadjuk meg az alagúton keresztül a városházát.

Mission 7: Mardin
Küldetés célja: Iktassuk ki a Beastlord császárt. Állapítsuk meg a Halálkarmok irányításának forrását.

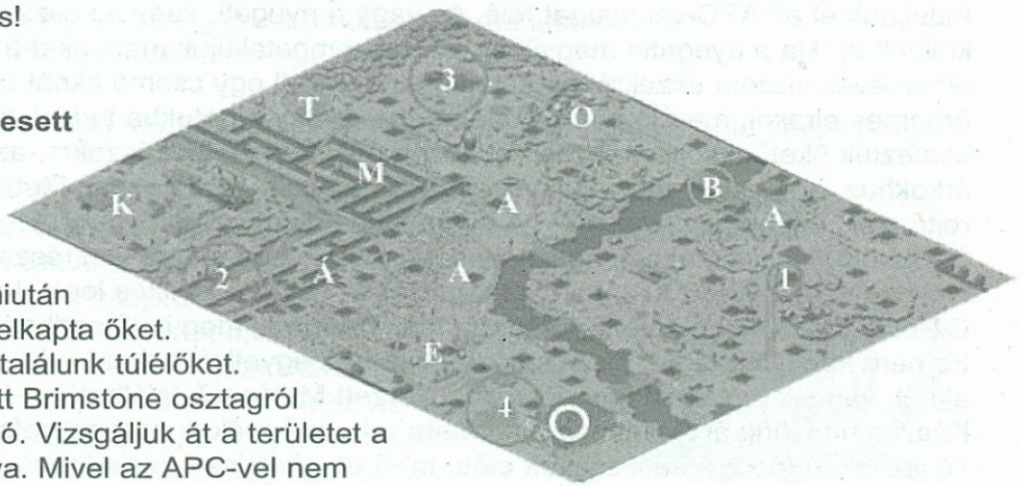


E: A felderítőink figyelmeztettek, hogy ez a terület erősen őrzött, ahol heves ellenállásba ütközhetünk.
B: Itt egy beomlás található a felszínen, ahol a felderítők nagyon kevés ellenséges mozgást észleltek.
T: Egy háború előtti temető maradványai. Itt lehetőség van a föld alá jutni.
F: Echoboy megfigyelői megerősítik, hogy ez a hely a földalatti komplexum főbejárata.

Nincs több riasztó, nincs több megmenteni való túsz, csak a tömény mészárlás maradt. Vagy legalábbis valami hasonló dolgunk van a felszínen. Tehát nem kell mást tennünk, csak megtisztítani a terepet a kellemetlen egyénektől. Néhány Beastlordnál robbanó bogár van (aminek hatása egyenlő a gránátéval), így azokra nem árt vigyázni. A térkép felénél a keleti oldalon van egy elkerített rész, közepén egy ghoul hullával. Óvatosan közelítsük meg, mert a terület teli van kis aknákkal, amiket alig lehet észrevenni.

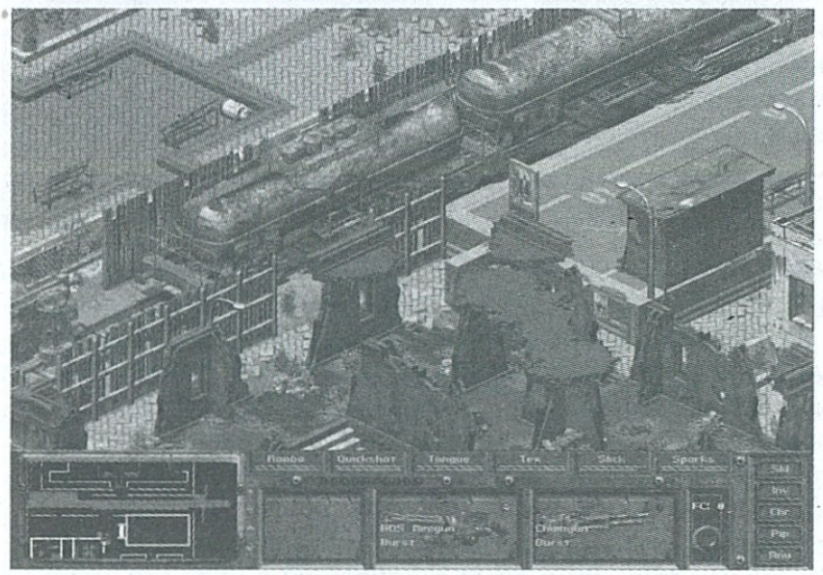
A döntés rajtunk áll, hogy melyik utat választjuk a földalatti bázisra jutáshoz, de a legnyilvánvalóbb ott, ahol be van szakadva a felszín. A temetőből így is lőni fognak ránk, ezért oda is elnézhetünk. A második lépcsőn menjünk le a kriptába, ahol szedjük össze a cuccokat.
Tehát menjünk le a beomlott résznél, és egy barlangba jutunk, ami teli van svábbogárral és skorpióval. Menjünk végig az alagúton, egészen a létráig, ahonnan láthatjuk Daarr császárt. Ha van egy jó mesterlövészünk, meg is próbálhatjuk lelőni innen. Intézzük el a lenti lényeket, majd másszunk le, és fel a másik létrán. Nem feltétlenül kell lelőnünk a kis Halálkarmokat a cellákban, hanem menjünk tovább, és a következő teremben megtaláljuk a szörnyek anyját, Matriarch-ot, aki megkér minket, hogy szabadítsuk ki. Intézzük el azt a néhány őrt, aki vigyáz rá, és az egyiknél megtaláljuk a celláját nyitó kulcsot. Amikor kinyitjuk a celláját, Matriarch elindul a császár ellen, és a területen lévő összes Halálkarom átáll a mi oldalunkra. Azért segítsünk Matriarch-nak, nehogy teljesen ő végezze a piszkos munkát. A trón mögötti ládát fosszuk ki, majd menjünk vissza a nagy cellához, és onnan északra a másik börtönrész felé induljunk el. Itt néhány civilt tartanak fogva (az őrökre ügyeljünk, jó fegyverük van), akiket ne szabadítsunk ki addig, amíg nincs megtisztítva a felszínre vezető út. Egyébként akár már most is befejezhetnénk a küldetést, ha nincs szükségünk sok Xp-re és cuccokra. Ha viszont van, akkor módszeresen induljunk el teremről-teremre, és tisztítsuk meg a terepet. Az egyetlen gondot a temetőbe vezető lépcső melletti sarokban lévő fickó jelenti, mert a fegyverével képes megmérgezni a karaktereinket.
Ezután a bunkerban már Halálkarmokat is toborozhatunk.
Ismét egy másik bunkerba kell áttelepülnünk, ahol a szerelőtől vegyük meg könyveket, majd nyissuk ki a mellette lévő szekrényt. Meglepetés!

Mission 8: St. Louis
Küldetés célja: Lokalizáljuk az elesett harcosokat. Evakuáljuk a harcosokat a kivonási ponthoz.



1: Fang osztaga itt állomásozott. Elvesztettük velük a kapcsolatot, miután egy ellenséges rakéta közvetlenül elkapta őket. Tartsuk nyitva a szemünket, hátha találunk túlélőket.
2: A Barnaky tábornok által vezetett Brimstone osztagról legutoljára innen érkezett információ. Vizsgáljuk át a területet a tábornok, és más túlélő után kutatva. Mivel az APC-vel nem mehetünk be, így kénytelenek leszünk gyalog odajutni.
3: A Talon osztag helyzetét itt rögzítették. Ez a végső úti célja az osztagnak, és az APC-nek.
4: Evakuáljuk ide a Talon osztagot. Vigyük kívül őket a csataterületről, miután mindkét osztag elérte a találkozási pontot.

E: Ez a Szupermutáns hadsereg előőrse. Védelmük félelmetes.
Á: Az ellenség lövészárkokat ásott a hadműveleti központja köré.
M: A Démon osztag két különálló Szupermutáns osztag jelenlétét észlelte ezen a területen. Lesből támadhatnak.
K: Ez a Szupermutánsok hadműveleti központja. Mély lövészárkaik vannak, amik körbeölelik a bázist. Nem vagyunk rá felhatalmazva, hogy megtámadjuk az ellenséges bázist.
T: A Talon osztag az ellenség tüze elől ide szorult vissza egy ideig.
O: Hallgassunk az Echoboy érzékelőire, ez a sziklaomlás elég mesterkéltnek tűnik. Jobb lesz, ha nyitva tartjuk a szemünket.
A: Elaknásított terület.
B: Barikádot állítottak fel a hídon.

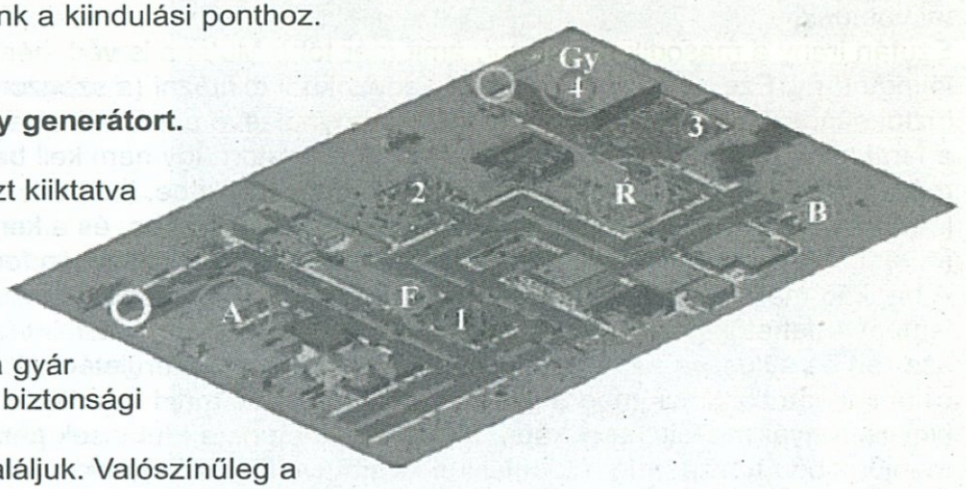


Ezt a küldetést egy újabb járművel, az APC-vel gazdagabban kezdjük. Nézzük át a munkaasztalt, mert sok hasznos dolog van rajta. Rögtön feltűnhet, hogy az APC igen jól páncélozott, ami az életerején is látszik (350), valamint sajnos a sebességén is. Induljunk el kelet felé, keljünk át a hídon, és az APC-ből intézzük el a Mutánsokat. Így mi nem sebződünk, de az APC igen, amit viszont egy jó szerelő (repair) karakterrel, és egy szerszámos ládával meg tudunk javítani. Ügyeljünk a délen megbúvó Mutánsra, és a sziklák mögött lévő gránátot hajigálóra. Kövessük az utat, míg a szirtek között el nem érjük a Fang osztag maradványait. Szemben a Mutánst intézzük el (továbbra is az APC-ből), majd jobbra a szirten lévő rakétavetőst is. Nézzük át a hullákat, majd szálljunk ki az egyik karakterrel (jó traps képzettsége legyen), és északnyugat felé a sziklák között menjünk el. Hatástalanítsuk a csapdát a ládán, amiben egy mesterlövészpuska lapul, ami igen jó szolgálatot tehet. Innen keletre a hídnál elintézhetjük a bunkerokban lévő Mutánsokat a szirtről.

Induljunk el az APC-vel nyugat felé, és vagy a nyugati, vagy az északi hídon keljünk át. Ha a nyugatin megyünk, akkor szembetaláljuk magunkat a Mutánsok előőrsével, viszont északról hatástalanítanunk kell egy csomó aknát (amiket érdemes elrakni, mert jó pénzt adnak érte), de így a hátukba tudunk kerülni. Ha elintéztük őket, akkor a szögesdrót között gyalog menjünk északra, az árkokhoz, ahol a Barnaky által vezetett osztag volt. Az árkokban Mutánsok rejtőznek, úgyhogy vigyázzunk. A nyugati sarkában az árkoknak, megtaláljuk Burke-öt, akit csaléteknek használtak, ugyanis robbanószer van rászerelve. Hatástalanítsuk (950 XP), mire szerencsétlen flótás öngyilkos lesz, de legalább a C4-et el tudjuk venni tőle. Ezután, ha már itt járunk, meg is támadhatjuk a bázist. Ez nem könnyű feladat, hisz csak a déli híd az egyetlen bejárata, és az emelkedőn aknák vannak, valamint igen jól felfegyverzett Mutánsok találhatók a bunkerokban. Kúszva menjünk át a hídon, majd jobbra a homokzsákok és a sziklafal között kússzunk el (ne a homokzsákok előtt, mert ott eltalálnak minket, amire nem találtam értelmes magyarázatot). A saroknál van egy zárt láda, amiben egy fegyvert találunk. Kússzunk tovább felfelé a sziklafal mellett, amíg meg nem látjuk a homokzsákok mögött megbújó két Mutánst. Továbbra is kúszva közelítsük meg őket az egyik gránátos, vagy rakétavetős karakterünkkel, és küldjük őket a másvilágra. Kússzunk

egészen északra, ahol végre fel tudunk menni a szirtre egy lépcsőn, ahol szemben Mutánsok, és délnyugatra a bunkerban is Mutánsok. Egy mesterlövésszel intézzük el a szemben lévőket, majd dobjuk be a gránátot a bunkerba (vagy akár egyszerre is megtehetjük). Ezután kihasználva a fedezékeket öljük meg a többi Mutánst is. Ügyeljünk a toronyban lévőre is, aki gránátot dobál. Nagyon jól beválhat itt az a taktika, hogy a fedezék mögül kinézünk, lövünk egyet, majd vissza a fedezékbe. Ha végeztünk, menjünk vissza az APC-hez, és azzal hajtsunk északkeletnek (hatástalanítsuk az aknákat).
Az árkok mellett menjünk északnak és dobjuk gránátokat az árokban lévő Mutánsokra. Északon (T) megtaláljuk a Talon osztag hűlt helyét, ezért hajtsunk el keletre. Ott megtaláljuk őket, elég rossz állapotban. Teljesen (!) gyógyítsuk meg őket, mire beszállnak az APC-be. Most már vissza is vihetjük őket a kivonási ponthoz. Az elágazásnál ha keletnek fordulunk, a szirtről további Mutánsok támadnak ránk, akiket az APC-ből szedjünk le. Nemsoká egy másik osztag maradványait leljük meg. A sziklaomlástól délre két rakétavetős Mutáns tanyázik, akiket gránáttal ismét intézzünk el. Mivel elég lassúak, nálam az is bevált (az APC kárára), hogy „gyorsan" közvetlenül mellékük hajtottam, így mikor kilőtték a rakétákat, saját magukat robbantották fel. A hídnál vizsgáljuk át a terepet aknák után, majd felrobbantva a barikádot intézzük el a bunkerban lévő Mutánsokat (ha az elején nem tettük meg), majd hatástalanítva a többi aknát is, menjünk a kiindulási ponthoz.

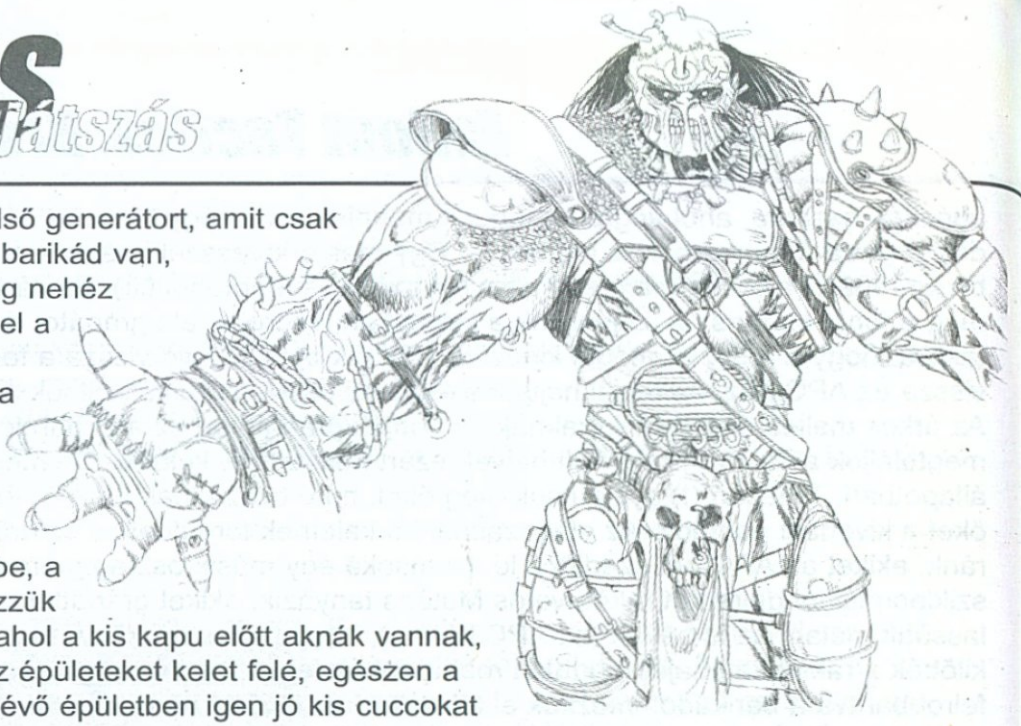
Mission 9: Jefferson
Küldetés célja: Romboljuk le a négy generátort.



1: Az első generátort itt találhatjuk. Ezt kiiktatva elalszik a fény a környező utcákon.
2: A második generátort itt találjuk. Ennek az áramfejlesztésének a célja eddig ismeretlen.
3: A harmadik generátor itt található a gyár területén, a kerítés mögött. Ez a gyár biztonsági rendszerét látja el energiával.
4: A negyedik generátort a gyárban találjuk. Valószínűleg a benti gépeket látja el energiával.

A: Ezt az épületet elaknásították. Fennáll a gyanú, hogy néhány ajtót is csapdákkal láttak el.
F: Az Echoboy érzékelői jelentik, hogy ezen a területen elszórt fémtárgyak vannak. Fokozott óvatosság kéretik.
R: A felderítők jelentése szerint ez a gyár raktáraként szolgál. Jól védett terület.
B: Ez egy földalatti alagút bejárata. Ez az egyetlen ismert módja a gyárba jutásnak.
Gy: Egy gyár található itt, amit a mutánsok átalakítottak operációik bázisává.

Ezt a küldetést egy másik járművel (Scouter) kezdjük, ami szerintem semmire nem jó, mert kevés a hp-je, és csak két ember fér el benne.
Induljunk el délnek a ház mellett, és a falon lévő omlásnál hatástalanítsuk az aknákat, majd menjünk be az épületbe. Kutassuk át először a földszintet óvatosan, mert lehetnek még aknák, azután menjünk fel az emeletre, ahol néhány Mutáns van, majd fel a tetőre, ahol az északkeleti sarokban megbújó Mutánsokat intézzük el. Innen próbáljunk meg annyi Mutáns lelőni, amennyit csak tudunk. A földszinti két ajtón is csapda van, tehát kéretik hatástalanítani. Vissza az utcára, lőjük ki az északkeleti bunkerban lévő Mutánst, majd azokat, akik a tetőn vannak, ezután menjünk be az épületbe, ami a sarkon van. Kutassuk át, majd menjünk át ennek az épületnek a másik részébe, ahol a tetőn egy lángszórós Mutáns van. Ez közelre elég halálos fegyver, ezért távolról intézzük el, majd vegyük el tőle a lángszórót. Vissza az utcára, irány dél, és tisztítsuk meg a nyugati épületeket.



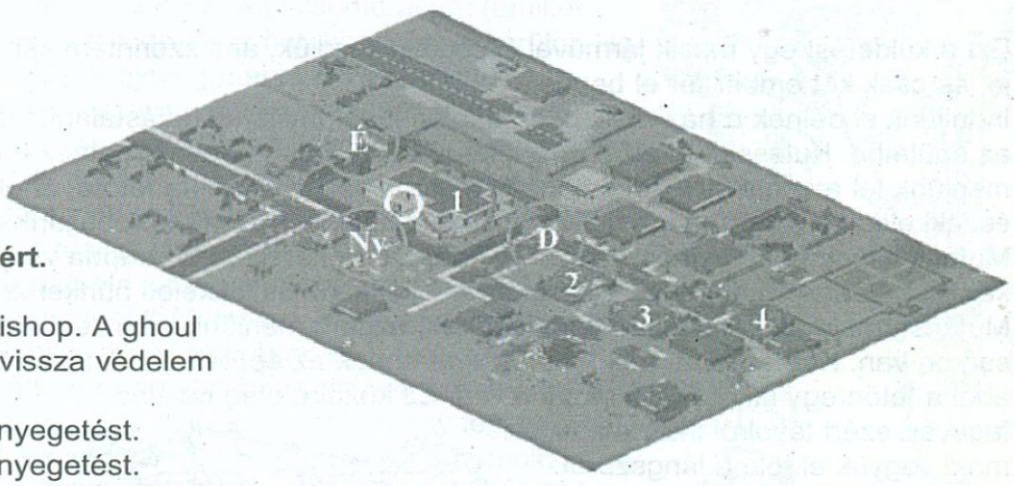
Ezekkel szemben megtaláljuk az első generátort, amit csak két Mutáns őriz. Tovább délen egy barikád van, amit Mutánsok védenek. Elölről elég nehéz megközelíteni őket, ezért menjünk el a fémakadályoknál (F), ahol aknák is lehetnek, viszont a járgány is elfér a kerítés mellett. Innen dél felé megkerülve már hátbatámadhatjuk a barikádnál állomásozó Mutánsokat. A romos épületbe a sarokban kukkantsunk be, a második emeleti könyvespolcot nézzük meg. Innen mehetünk keletnek is, ahol a kis kapu előtt aknák vannak, ezért vigyázzunk. Tisztítsuk meg az épületeket kelet felé, egészen a következő barikádig. A barikádnál lévő épületben igen jó kis cuccokat találhatunk.

Ezután irány a második generátor, amit már több Mutáns is véd, némelyiknél gránát van, valamint két lövegtorony. Ezeket megpróbálhatjuk fedezékből elintézni (a szenzorokra célozva, vagy gránáttal), de a biztonságosabb módja, hogy a nyugati toronynál lévő udvarra bemegyünk, és a fedezékeket kihasználva a fenti ajtón át tönkretesszük a következő generátort. Így nem kell bajlódnunk a tornyokkal, mert azok már nem működnek. Menjünk a következő nagy épületbe, innen keletre. Az emeleten egy rakétás Mutáns van, rá ügyeljünk. Menjünk le a létrán az alagsorba, és a kerítés fedezékéből intézzük el a két Mutánst. Továbbmenve van még egy rakétás Mutáns, akit szintén fedezékből (nyugatról) intézzünk el. A barikád melletti épülettől keletre a szemét között egy újabb beomlott részt találunk a felszínen. Ezen lemenve (lehetőleg az a karakter, akinél az új páncél van, valamint fel van szerelve sugárzás elleni szerrel) és átkúszva az alagutakon, bejuthatunk a gyár területére. A választás rajtunk áll, hogyan csináljuk, de tisztítsuk meg a gyár körülötti területet, majd tegyük tönkre a harmadik generátort. Ekkor kinyílik a gyár melletti nagy kapu, ahol beszélhetünk a Mutánsok parancsnokával. Csak egy emberrel menjünk oda hozzá, míg a többiekkel kicsit távolabbról várjunk, mert a beszélgetés után megtámad minket.

Menjünk be a gyárba, ahol beszéljünk a kutatóval. Az északnyugati sarokban nézzük meg az asztalt, majd menjünk fel az emeletre, ahol tönkretéve az utolsó generátort, befejezettnek tekinthetjük a küldetést.

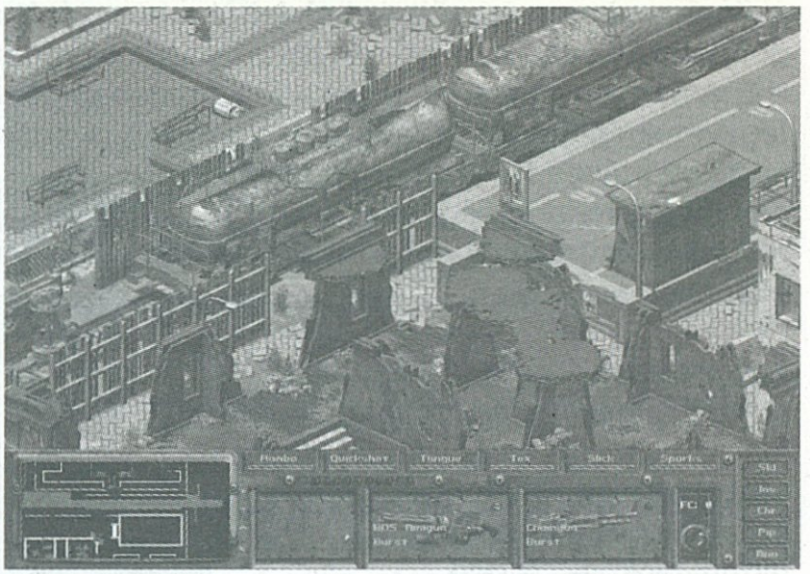
Ha nem mentünk le az alagútba, akkor most tegyük meg a gyár északnyugati sarkában lévő kis szobából, ahol egy Mutáns van, akit kivételesen nem kell megölnünk. Lent nézzük át a nagy termet, majd a gyár emeletéről a hátsó lépcsőn át távozzunk. Ha valakinek szüksége lenne a járműre, akkor az a keleti oldalon ki tud hajtani vele. Az mindegy, hogy nem egy helyen vannak a karakterek a távozáskor, mert így is együtt lesznek.

Mission 10: Kansas City
Küldetés célja: Védjük meg Bishopot, a ghoult, és a katedrálist.
Másodlagos küldetés: Intézzük el a három Mutánsvezért.

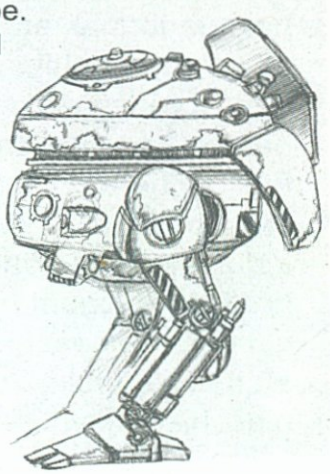


1: A ghoul katedrális. Itt székel Bishop. A ghoul polgárok a katedrálisba vonultak vissza védelem gyanánt.
2: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést.
3: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést.
4: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést. Ezekben az épületekben találjuk meg a Mutánsok parancsnokait.

É: A templomfal északi bejárata. A város ghouljai védik.
Ny: A templomfal nyugati bejárata. A város ghouljai védik.
D: A templomfal déli bejárata. A város ghouljai védik.



Ehhez a küldetéshez nagy fegyverekre, és jó mesterlövészekre van szükség. Ugyanis ezúttal fordult a kocka, mert nekünk kell megvédeni egy épületet, ami mindig is nehezebb volt, mint megtámadni valamit. Főleg ilyen túlerővel szemben, igen, legalább 50 (!) Mutáns támadja meg a katedrálist. Ráadásul alig van időnk feleszmélni, amikor már meg is támadják az épületet, először a nyugati kapu felől, majd észak és délről. Mivel nyugatról kevesebben jönnek, ezért hagyjunk itt két embert, míg a többi néggyel, jó tűzerővel menjünk a déli kapuhoz. Az északival nem kell törődni, mert jól védett, és aknák vannak az úton. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor egy mesterlövészt és egy rakétást felküldhetünk a dél kapunál lévő toronyhoz. Innen messzebbre lesznek képesek lőni, míg a többiekkel húzódjunk meg a homokzsákok mögött.
Első lépésként próbáljuk meg a rakétás, és minigunnal felszerelt Mutánsokat kilőni (célzott lövés a kézre, vagy szemre). A déli kapunál esetleg leguggolhatunk a vörös autóroncs mellé, és onnan gránátokat dobálhatunk a Mutánsok nyakába. Ha elég gyorsak voltunk, és még messze vannak a Mutánsok, akkor a déli kapuhoz vezető útra taposóaknákat telepíthetünk, így aki közel jön, az nem úszsza meg élve.
Mivel nincs idő mindet kilőni, ezért csak célzott lövésekkel támadjunk a szemre, és aki megvakul vagy kifekszik, azzal majd csak akkor törődjünk, ha vége van a főtámadásnak. Útközben készüljünk fel arra, hogy esetleg küldeni kell majd két embert a nyugati kapuhoz, ahol egy újabb támadás következik. Ha mindenkivel végeztünk, szedjük le a nyugati út végénél a tornyokon lévő két Mutánst. Nézzük meg mi a helyzet az északi kapunál, és ott is tisztítsuk meg a terepet a maradék Mutánsoktól. Menjünk a keleti kerítés mentén, és a hézagon menjünk be, majd nézzünk be a reptér irányítótermébe.
Ezután vegyük az irányt ténylegesen délnek, nézzük át a holttesteket. A déli kaputól délnyugatra lévő épületben (2) megtaláljuk az első Mutáns parancsnokot, akit az északi oldalról az ablakból könnyedén elintézhetünk (felállni, lőni, visszaguggolni). Nézzünk szét a katedrálistól keletre lévő épületekben is, ahol van még néhány Mutáns, és csomó cucc.
Nincs más dolgunk, mint elintézni délen a maradék Mutánsokat, és végezni a két parancsnokkal. Szerencsére a térképen jelölték, hol találjuk őket, így felkészülten mehetünk azokba az épületekbe. A legdélebbre lévő parancsoknál az ajtó előtti homokzsákok mögül könnyedén leszedhetjük a bent lévőket, anélkül, hogy túlzottan sérülnénk.
Végül már csak vissza kell mennünk a katedrálisba, és beszélnünk Bishop-pal.

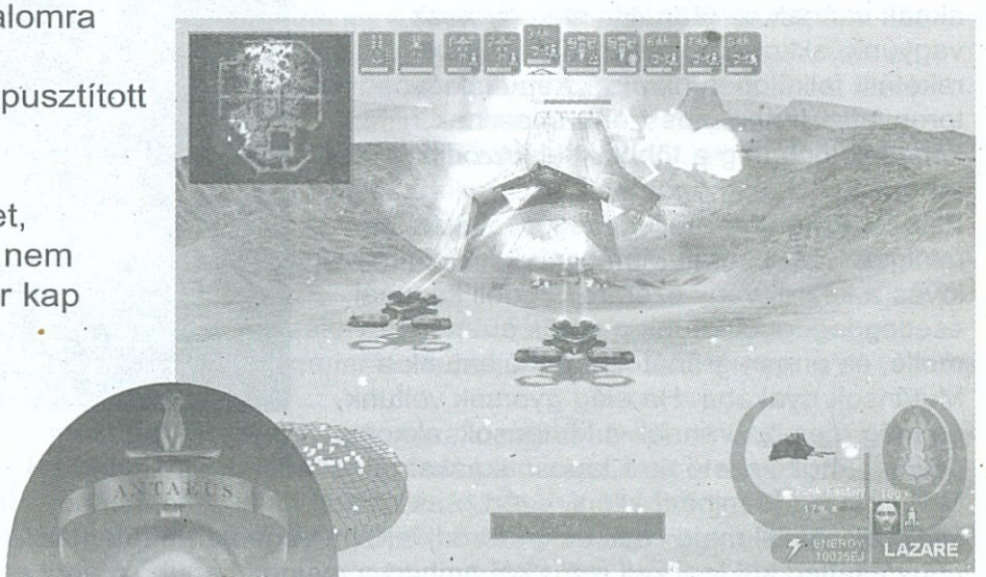


- folytatjuk -

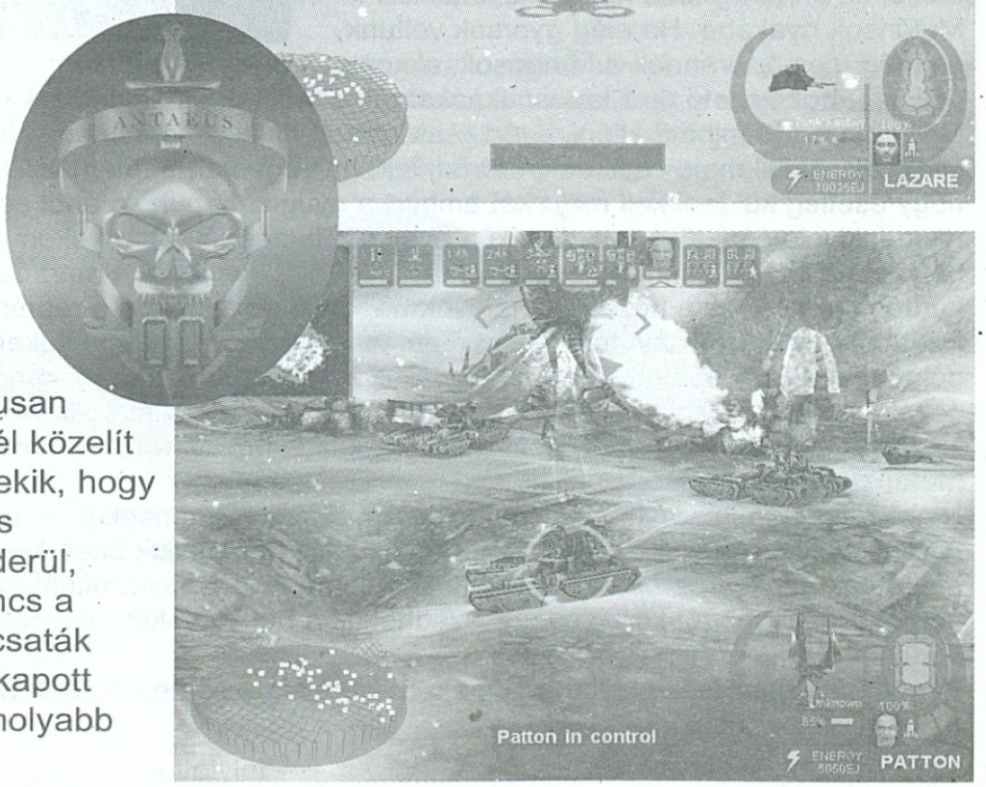
HOSTILE WATERS

A Rage programozóinak bizonyára régi vágyuk lehetett, hogy a sokat próbált és remekül bizonyított grafikai motorral ne csak agyatlan lövöldözős játékokat hajtsanak meg, hanem komolyabb játékban is szerepelhessen a nem mindennapi grafika. Nos, a vágyuk teljesült, hiszen megszületett a Hostile Waters!

A Föld különböző területeit meglátogató nagy hajó kész úszó erőd, hiszen mindent elő tud állítani, amire csak szükségünk lehet a hosszú út során. Természetesen itt főleg fegyverekre gondolok, hiszen nem éppen békés missziókban kell részt vennünk. A repülő, szárazföldi és légpárnás egységek választéka folyamatosan bővül majd, csakúgy, mint a rájuk aggatható fegyverek és extra felszerelések száma. A gyártáshoz persze be kell majd gyűjtenünk a nagyon értékes EJ-t, de aggodalomra semmi ok, mert bőségesen rendelkezésünkre áll majd az elpusztított ellenfelek után.



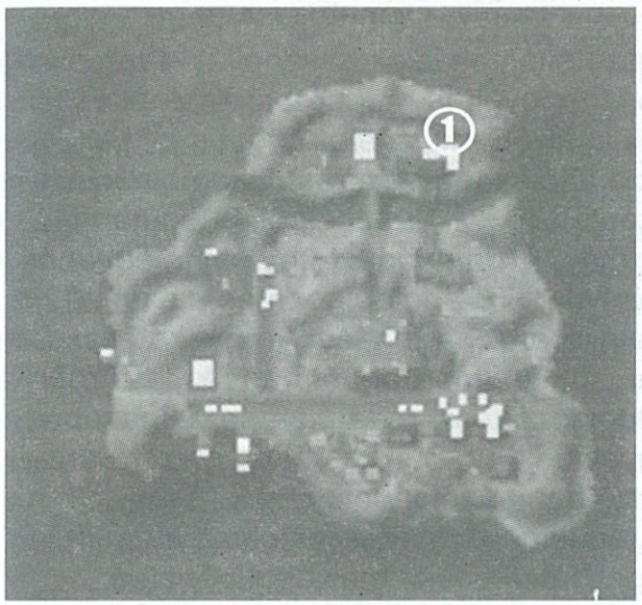
Maximálisan 10 egységünk lehet, természetesen ezek irányítását nem lehet egyszerre elvégezni, ekkor kap szerepet a taktikai térkép, ahol parancsokat adhatunk járműveinknek. A gép irányításába azonban sokszor hiba csúszik, így a fél szemünket mindig ezeken a járműveken tartsuk. Arra nagyon vigyázzunk, hogy az újbóli parancsok hozzáadódnak az előzőkhöz, nem helyettesítik azokat. Az egységek egyébként automatikusan harcba bocsátkoznak, ha ellenfél közelít feléjük, de ha nincs megadva nekik, hogy várakozzanak, akkor bizony el is indulnak a támadásra. Ebből kiderül, hogy a legtöbbet használt parancs a várakoztató lesz. Embereink a csaták alatt elvileg fejlődnek, bár én a kapott plecsniken kívül semmilyen komolyabb



változást nem tapasztaltam. Tapasztalható, hogy egyik-másik ember hatékonyabban tud bizonyos fajta járműveket vezetni (pl. Ranson, aki káromkodik ha nem helikopterbe telepítjük), de ez is csak esetleges. A laza láncban elhelyezkedő küldetések teljesítése egyre nehezedő feladatot ró a parancsnokra, de természetesen ennek megfelelően komolyabb fegyverekkel gazdálkodhatunk.

A Hostile Waters is az akció/stratégiai szegmensben nyomul, tegyük hozzá nem is eredménytelenül. Ha leszámítjuk a gépi AI butaságait, akkor nagyon bulira sikerült a program. A remek grafikát igazi firnyákos küldetések teszik élvezetessé, a legjobb pedig akkor következik, ha beleülünk egy járműbe, és mi magunk látunk neki az ellenfelek irtásának, a veszélyes vizek szigetének valamelyikén.

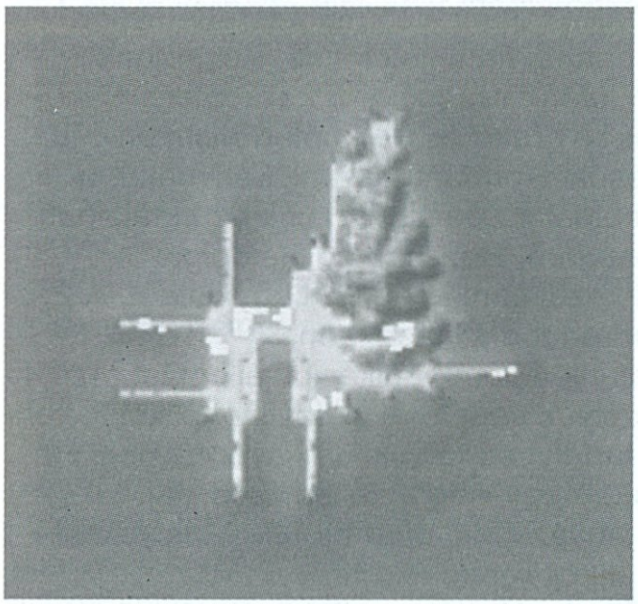
Black



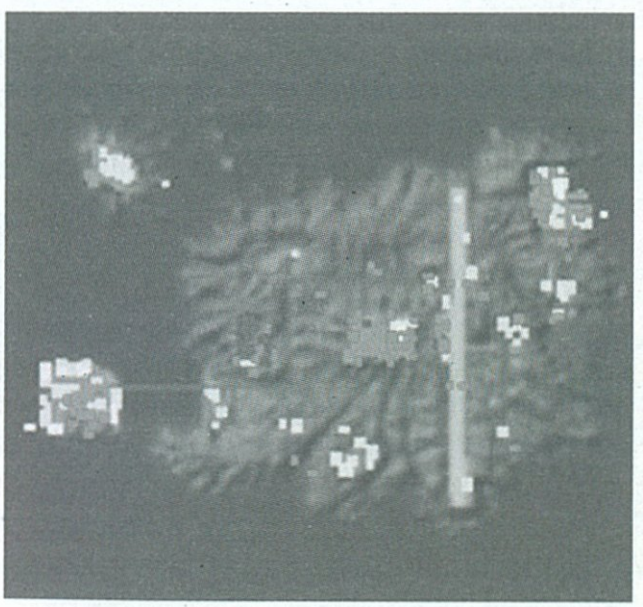
4, A tutorial pályák utáni első megmérettetésünk nem lesz túl nehéz, ne féljetek tőle. Kezdetnek ugyan rögtön felénk száguld 4-5 helikopter, azonban ezeket 1 rakétás helikopterrel simán semlegesíthetjük. Robbantgassunk kedvünkre a sziget északi oldalán, de vigyázzunk az itt található tartály (1) épségére. Hozzunk egy feldolgozó egységet, és kezdjük meg az EJ begyűjtését. A 2. helikopter hadrendbe állítása után nekiszaladhatunk a kommunikációs állomást őrző 4 toronynak, esélyük sem lesz. A szállítóhelikopterrel vegyük fel a tartályt és rakjuk le a lavór tövébe. Ha szétdurrantjuk, megy vele az állomás is. A feldolgozóra vigyázzunk, mert ha tele tartályokkal próbálkozik, akkor képes felrobbanni. A 2 helikopterrel ezek után látogassuk meg a déli oldalon található repülő üzemet, felrobbantva már csak a 2500 EJ kitermeléséről kell gondoskodnunk, ha még nem tettük volna meg.

5, Nos, itt már a csirkébb versenyzőknek akadhatnak gondjaik, bár ez még tényleg csak bevezetés a későbbi borzalmakba. Első feladatunk az északi bázis elpusztítása, melyhez az út némi fúrótornyokon vezet keresztül, ne hagyjuk őket érintetlenül, így némiképp csökken a tank és helikopter gyártás üteme. Az itteni tornyokat simán elsöpri a kezdeti 2 rakétás helikopter. A bázis védelme sem túl nagy, bár a közben csipkelődő helikopterek okozhatnak meglepetéseket, főleg azért, mert közben a feldolgozónkat is partra kell raknunk az ellátás érdekében. A bázison talált ismeretlen tárgyakat vigyük a hajóra egy kis elemzés céljából. Maximálisan használjuk ki a

hulladékok nyújtotta EJ-t, ha összejön elég, építsük meg az újdonságként rendelkezésünkre bocsátott gyógyító egységet, de hagyjuk egyelőre a hajón. Ha minden egységünk visszanyerte az egészségét, akkor szép fokozatosan megtisztíthatjuk a sziget közepén lévő telepet (a tartályokat robbantsuk fel). Ha ez megvan, akkor telepítsük ide a feldolgozót. Az időközben elkészült elemzés segítségével máris a rendelkezésünkre áll a Salamander, az első komolyabb földi egységünk. Szereljünk is fel egyet rögtön minden földi jóval, és a sziget bal alsó sarkán lévő 2 torony elpusztítása után tegyük is ide le. A következő feladatként szereplő szállítógép megsemmisítése nem várt eredménnyel jár, csápok és nyúlványok erdeje burjánzik elő a roncsokból. Megjelenik egy-két idegen torony is, ezeket csak a Salamanderrel közelítsük meg, mert a helikopterekre nagy veszélyt jelentenek. A központi idegen egységet, majd ez ebből fakadó kék valamit kell célba vennünk utoljára, és természetesen el kell pusztítanunk. Utolsó momentumként pedig ide kell hoznunk a feldolgozó egységet, és máris útra kelhetünk a következő küldetés felé.

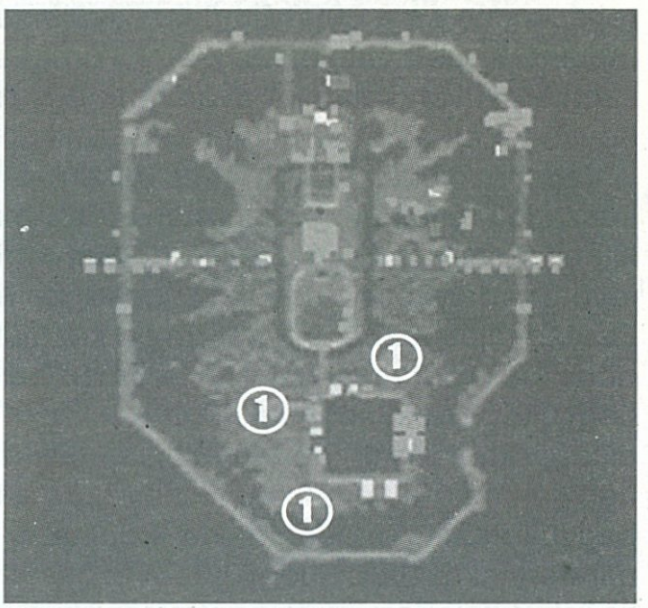


6, Rövid pihenőre kényszerülünk az Anteus javítása miatt, de persze ellenfeleink kihasználják a remek alkalmat ahhoz, hogy itt is megpróbáljanak eltenni láb alól. A minimális EJ készletet nagyon jól kell beosztanunk a túléléshez. A javasolt kombináció 1 rakétás helikopterből + 1 Sentinelből, a legújabb fedélzeti ágyúból áll, de mindezt úgy kell megvenni, hogy maradjon elég EJ a feldolgozó és a szállító heli beüzemelésére. A parton lévő tornyokat viszont rögtön robbantsuk fel, mert abból nagy katasztrófa lesz, ha a feldolgozó teszi meg ugyanezt. Igazából egyre kell figyelnünk a 8 perc alatt, méghozzá arra, hogy az érkező bombázókat leszedjük (2 légcsavaros repülőgép), mert ezek okozzák a legnagyobb galibát. Ha lesz már elég pénzünk, akkor helikoptert vegyünk, de lehet, hogy addigra már nagyon is szükség lesz a pótdarabra. Lehet próbálkozni javító egységgel, nekem nem jött be, mert nagyon sokba kerül és lassan javít az érkező tömeghez képest.

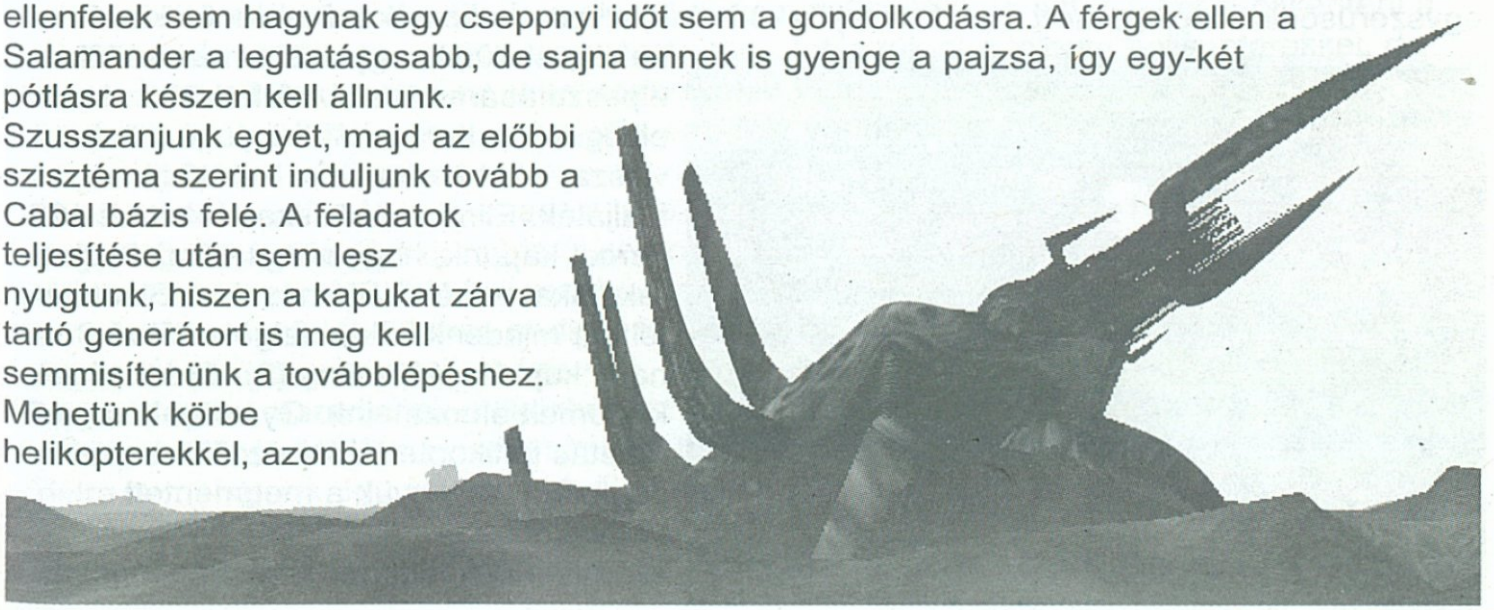


7, Valószínűsítem, hogy ebben a küldetésben a partraszállás lesz a legnehezebb, hiszen kismillió helikopter és tank igyekszik megakadályozni minket ebben. Sikerrel is járhatnak, ha nem figyelünk oda, bizony nem lesz könnyű feladat. Jó szolgálatot tehetnek a nemrégiben kapott Salamanderek, de alapvetően a helikopterekre kell építkeznünk. Tisztítsuk meg a tengerpartot és a közelben lévő bázist, garantáltan lesznek célpontjaink és ennek következtében begyűjthető EJ is akad bőséggel. Haladjunk észak felé és a kikötőt is tegyük magunkévá. Az itt található ládákból vigyünk egyet a hajóra és lám, 1 perc múlva új fegyverrel, a Rapier nevű lézerrel gazdagodunk. Ennek

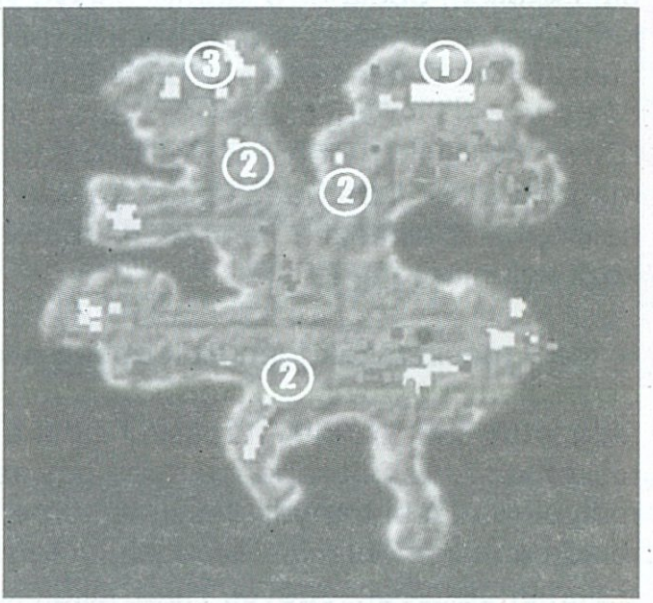
segítségével már könnyedén levadászhatjuk a tornyokat és egyéb telepített fegyvereket. Mielőtt azonban erre adnánk a fejünket, menjünk vadászni. A térképen megjelenő jelzésnél kicsit keresgélve a lézer keresőjében (Zoom-ot használjuk – Z) meglátjuk a helikopter pilótáját. Egy jól irányzott lövés és a helikopter nem száll föl többet, de nem is szabad, hogy elpusztuljon, pedig erre igen jó esélye van a mellette ácsorgó tartálykocsi jóvoltából. Mielőtt komolyan szétnéznénk a sziget középső fertályán, járjunk egy kicsit körbe, és lehetőleg pusztítsunk el mindenkit, különös figyelemmel a másik kikötő védőire. Ezután a középső bázis tornyai és ágyúállásai is sorra kerülhetnek. Az alaposság meghozza a gyümölcsét, hiszen nemsokára jön a következő parancs, 10 percen belül kifutnak a hajók, semmisítsük meg őket. A feladathoz 2 csapatra van szükség, de legrosszabb esetben 1-1 rakétás helikopter is elintézi a nagy monstrumot. Innen már egyenes út vezet a győzelemhez, ezt közli velünk a gép is.



8, Igazi mészárszék ígérkezik ebben a küldetésben, de ha nem vigyázunk, akkor bizony mi leszünk az áldozatok. Már az elején rosszul indul a dolog, hiszen az Anteus csapdába esett egy zárt öbölben, melyet ráadásul tornyok vesznek körbe. Első feladatunk ezek eliminálása lesz, méghozzá 2 Salamander segítségével. Használjuk ki a vízen járó képességüket is. Ha megtisztítottuk a terepet, szép lassan araszolhatunk a sziget közepe felé. Az ideális csapatfelépítést az említett 2 tankon kívül 1 javító brigád, 1 rakétás és 1 lézeres helikopter teszi ki, természetesen a megszokott begyűjtő mellett. Lassan haladva a tankok védelmében leszedegethetjük a tornyokat, a többit pedig elintézik kísérőink. Ügynökeink már jó előre jelezték, hogy a terület nem túl biztonságos, nos igazuk is lesz, hiszen hirtelenjében 3 alien gyár (1) bukkan ki az ismeretlenségből és kezdi ontani felénk kukacszerű teremtményeit, akik iszonyú erős lövedékekkel kápráztatnak el minket. Minden erőnkre szükség lesz a lenyomásukhoz, persze a szüntelenül érkező egyéb ellenfelek sem hagynak egy cseppnyi időt sem a gondolkodásra. A férgek ellen a Salamander a leghatásosabb, de sajna ennek is gyenge a pajzsa, így egy-két pótlásra készen kell állnunk. Szusszanjunk egyet, majd az előbbi szisztéma szerint induljunk tovább a Cabal bázis felé. A feladatok teljesítése után sem lesz nyugtunk, hiszen a kapukat zárva tartó generátort is meg kell semmisítenünk a továbblépéshez. Mehetünk körbe helikopterekkel, azonban

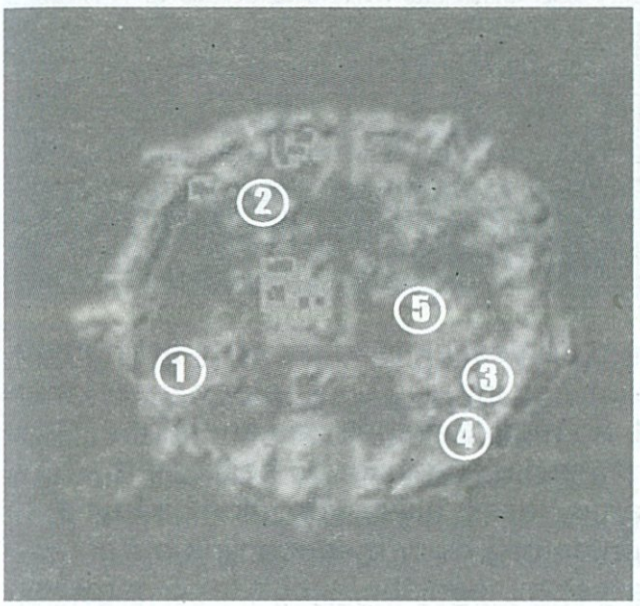


nagyon kemény ellenállásra számíthatunk, főleg a jobb és bal oldali mellékágakból érkeznek majd a helikopterek tömegei. Ha biztosra szeretnénk menni, akkor legalább a jobb oldali gyárakat el kell pusztítanunk, és ezek után hatolhatunk be a rámpákon a generátor közelébe.

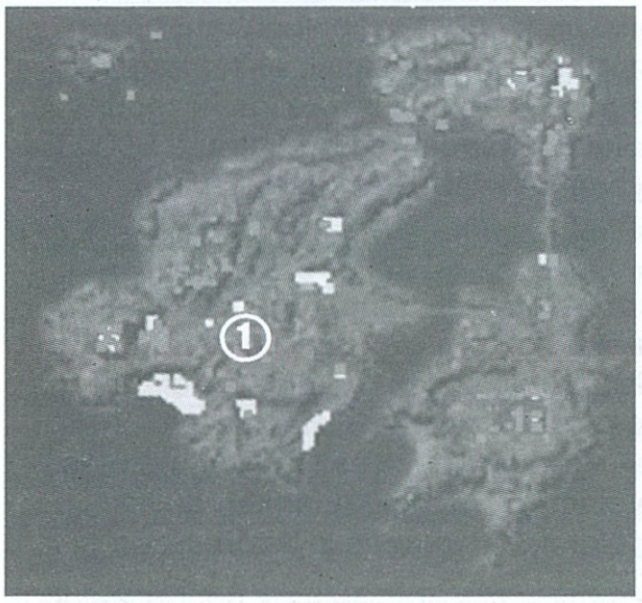


9, 2 új eszközzel is gyarapodunk a küldetés sikeres végrehajtásához. A gyors járatú Puma a régóta hiányzó földön bevethető gyors eszközt, míg a Cloaking Device a járművünk láthatatlanságát biztosítja. Ez utóbbi azonban nem teszi lehetővé a tüzelést bekapcsolt állapotban. A feladatok egy részét menet közben kapjuk meg, de nem gondolhatta senki komolyan, hogy mindössze a rejtőzködés és a 6000 EJ összegyűjtése a cél. Indulásképpen vételezzünk egy Pumát az új szerkentyűvel, valamint gyártsunk egy recycle egységet és az őt szállítani tudó helikoptert. Az Anteushoz közeli terep remek alkalmat nyújt a készletek feltöltésére, azonban előtte még van egy kis elintéznivalónk. A szállító helikopterrel a telepen lévő 3 tartálykocsit vigyük biztonságos helyre, ahol nem érhetik el a kényszerű robbanások. Ezután lőjük szét a telepet, majd kezdjük el a betakarítást. Mindezt úgy kell elvégeznünk, hogy időnként megjelenik 2 járőröző helikopter, ilyenkor szállítsuk látótávolságon kívülre a begyűjtőt. Ha elmegyünk jobbra a vasút másik állomásáig a Pumával (persze bekapcsolt álcázással), akkor időben észlelhetjük az érkező helikoptereket. A síneken való közlekedést hagyjuk meg a vonatnak, kicsit rázós a találkozás a pályába vezetett árammal. Ha begyűjtöttünk mindent, akkor indulhat a felderítés. Érdemes körüljárni a szigetet, hogy mindennel tisztában legyünk. A tornyok nem tudnak érzékelni bennünket, a tankok közelébe ne kóricáljunk, mert ők észrevesznek egy bizonyos távolságon belül. Érkezik közben a parancsok kiegészítése, hogy aszongya keressük meg a földi egységek forrását. A térképen jelölt (1) ponton ezt meg is találjuk. Menjünk közelebb egészen látótávolságig, kiderül, hogy egy szép darab rakétatámaszpontot rejtenek a kocka alakú építmények. Innentől egyszerűsödik a dolog, mert nem kell rejtőzködnünk, viszont a következő parancs kissé nehéznek tűnik, ugyanis a rakétasilók elpusztítására utasít. A feladat elvégezhetetlen, inkább igyekezzünk vissza, mert hamarosan kezdődik a tűzijáték. Elindul az összes rakéta és 20 percet kapunk, hogy megsemmisítsük a rakétákat vezérlő állomásokat. Bizonyára feltűnt mindenkinek a szigeten lévő 3 nagy kupolás építmény (2), ők lennének kiszemelt áldozataink. Gyártsunk vagy 2 rakétás helikoptert és a szállító kopter segítségével vigyük a megmentett tartálykocsikat a kupolákhoz. Akkor számíthatunk sikerre, ha szinte a gömb

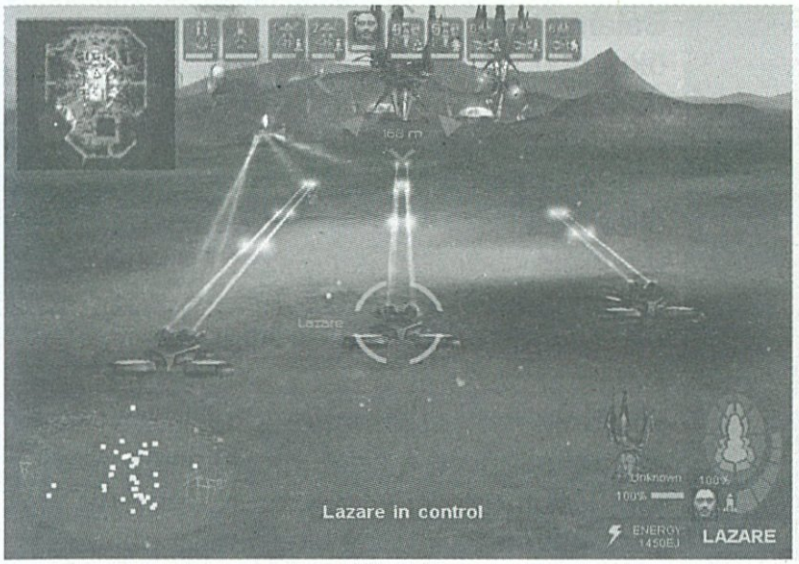
alatti peremre sikerül rárakni a tartályokat. Robbantgassuk fel őket szép sorjában, bőven bele fog férni a kijelölt határidőbe. Ha netalántán elszúrtunk volna valamit, akkor van még három másik tartály is a szigeten, csak hát éppenséggel egy nagy telep kellős közepén (3), amit bizony ezernyi tank véd. Utoljára már csak a szokásos feladat marad hátra, a 6000 EJ-t gyűjtsük be és nézzük meg a befejező animot, melyben láthatjuk a szigetről távozó tengeralattjárót.



10, Induláskor már sejteni lehet, hogy itt valami nagyobb léptékű dologról van szó, mert 10000 EJ-t kapunk a felszerelkezéshez. A küldetés eleje nagyon húzós lesz, iszonyatos mennyiségű ellenféllel kell számolnunk. Készítsünk 3 rakétás helikoptert, valamint 1 gyógyító tankot, de ez utóbbit hagyjuk mindenképpen a hajón. Szép lassan kezdjünk hozzá a part vonalán felállított tornyok egyenkénti kipukkantásához, no meg persze az érkező helikopterek levadászásához. Nagyon sokan jönnek majd, a javító tanknak szinte állandóan dolgoznia kell, ha formában akarja tartani a fiúkat. Első célpontunk az északi tankgyár legyen, a szisztematikusan megtisztított terepen viszonylag nem lesz nehéz eljutni idáig. Ne feledkezzünk meg az útközben található energia telepről sem (1), ennek elpusztítása jótékony hatással van a gyártókapacitásra. Ha biztonságosnak érezzük a szárazföldet, akkor kihozhatjuk a partra a javító tankot egy feldolgozó kíséretében, bizony a későbbiekben szükségünk lesz az EJ-re. Pusztítsuk el az északi telepet és a mellette lévő mólót is pucoljuk meg a tornyoktól. Egy hangyányit vándoroljunk befelé a sziget belseje felé, méghozzá az itt található hegyre (2). Remélhetőleg eddigre már mindenki összekapart annyit, hogy legyen még pénze egy lézeres helikopterre. A hegy tetején állva simán kilőhetjük a központi telep gyártósorait. Ez jótékony hatással lesz a már-már idegesítővé váló helikopter áradatra (a hegy mostanra tiszta ócskavas telepként nézett ki). Egyelőre hagyjunk minden egységet a hegyen, és a lézeres helivel repüljük körbe a szigetet és jó messziről intézzünk el minden elénk kerülő ellenfelet. A déli telep (3) körül egy kicsit nagy a nyüzsgés, de ezt is lehet csökkenteni a szokásos energiatelep megsemmisítésével (4). Intézzük el a telepet helikopterekkel, de vigyázzunk a hibrid tankokra, mert keményeket tudnak ütni. Elvileg most már csak a központi épületek maradtak, de mielőtt erre felé vennénk az irányt, intézzük úgy a dolgokat, hogy legalább 1 pilótánk az Anteus-on várjon parancsra. A feltérképezetlen központi részt bal oldalról közelítsük meg, szedjük le lézerrel a maradék tornyokat. Ha eléggé begyalogolunk a területre, máris új parancs és hozzá egy új fegyver érkezik. A bázison található 6 tengeralattjárót kell megbénítanunk az EMP nevezetű fegyverrel. A lézeres kilövi a maradék ellenfelet, közben pedig a tartalék pilóta beszáll a vadi új helikopterbe az új fegyverrel és ezerrel indul a bázis felé. Lényeg a lényeg, mind a hatnak kell lőni egy EMP-t, hogy nyugton maradjanak, miközben az összes bevethető helikopter támadja és elpusztítja a központi épületet. Ha a hajók kimozdulnak, akkor már lehet kapkodni, mert északra és délre is mehetnek, így sokkal jobb őket a dokkban megállítani.

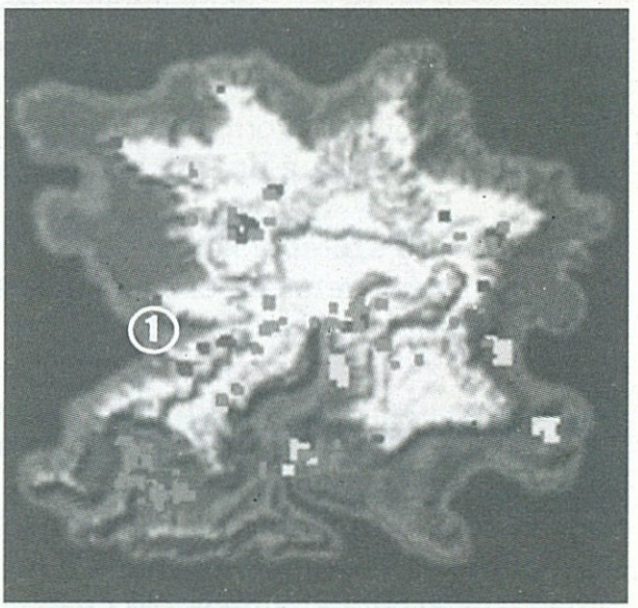


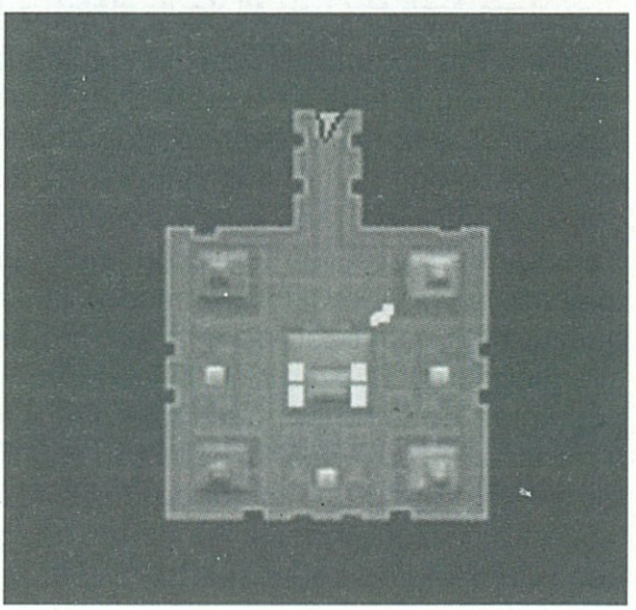
11, 7 főnyire emelkedik a bevethető legénységünk száma, de bizony szükség is lesz a manuszokra. Mielőtt a feladatokkal kezdenénk foglalkozni, első lépésként vessük meg a lábunkat a szárazföldön. A gép által ajánlott kiszállási pont nem rossz, főleg azt figyelembe véve, hogy sok EJ alapanyag, no meg a legnagyobb energia termelő bázis található a közelben. Legalább 2 Pumát és az elengedhetetlen javító egységet kell kiraknunk a partra, mielőtt elindul a nagy roham (persze a feldolgozóra is szükség van). Gyorsan fejlesszük fel magunkat legalább 3 Pumára, valamint az Anteus-t védő helikopterre. Ez utóbbira állandóan szükségünk lesz, mert 2 irányból is érkeznek majd a támadók, méghozzá szinte állandóan. Feltűnnek majd kedvenceink, a bombázók is, rájuk különösen nagy figyelmet kell fordítanunk. A begyűjtött EJ-ből áldozzunk egy lézeres helikopterre, ezzel már kicsit egyszerűbb lesz tisztogatni a sziget déli oldalát, no meg keresgélni az energia telepeket (1). Koncentráljunk ezekre, mert hatalmas mennyiségű tankot és helikoptert gyártanak. Ha felleltük a mellékvágányon álldogáló tartálykocsit, akkor vegyük az irányt a forgalomirányító ház felé és romboljuk le. Itt el kell döntenünk, hogy megpucoljuk-e a szigeteket, vagy rizikózunk egy kicsit. Én az előbbi javaslom, legalább a jobb felső sarokban lévő, célpontként szereplő gyárat és környékét tisztítsuk meg mindentől. Jó szolgálatot tehet az új szárazföldi járművünk, mert nagyon sok pajzsot lehet rá pakolni. Az új fegyverzetként kapott bomba viszont szinte teljesen alkalmatlan, mert nagyon kiszolgáltatottá teszi a helikoptert, amikor teljesen berepül a cél fölé. Ha úgy gondoljuk, hogy készen vagyunk, akkor a szállító heli segítségével húzzuk ki a mellékvágányról a tartályt. Itt volt az a pont, ahol nekem bugos volt a program, mert hiába vártam a vonatot nem jött, mint később kiderült a felső csomópontnál összeakadt a két szerelvény. Az sem volt egyébként érthető, hogy a heli miért nem tudja elengedni a terhet, csak a saját gépünk kilövésével tudja a vonat elvégezni a feladatát. Innentől már csak az a dolgunk, hogy a vonatot és a tartályt őrizzük egészen addig, amíg be nem tolja a bariangba, és be nem következik a robbanás. Ha legalább az energia telepeket

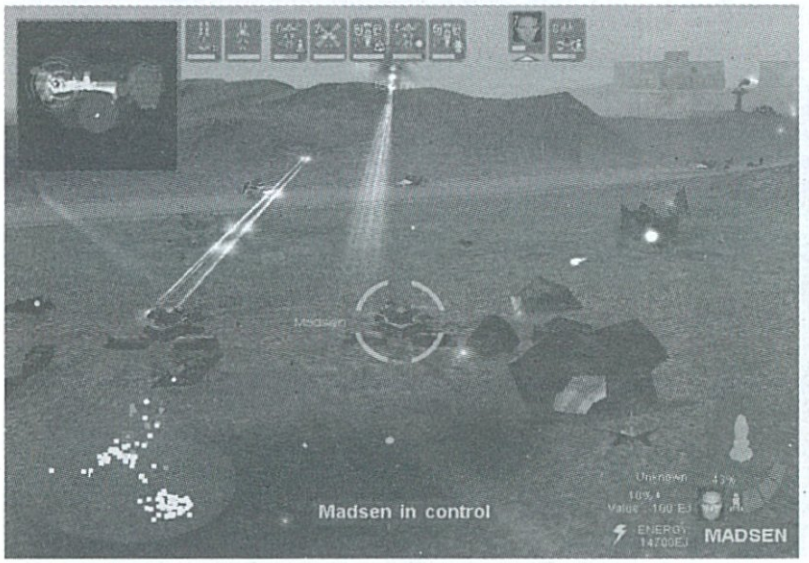


elpusztítottuk, akkor nem lesz bajunk az ellenfelekkel, de ha ezt nem tesszük meg, akkor hihetetlen mennyiségben fognak érkezni, főleg tankok, amikkel még nehezebb leszámolni. Előfordulhat, hogy a javító egységet vissza kell küldenünk az Anteushoz, mert nekem volt, hogy az ismétlődő támadások 10% alá vitték a hajó erejét. A pálya elején ne hagyatkozzunk csak az alap szállító gép kapacitására, hanem mi is gyártsunk egyet, mert ha sokat szállítgatunk mindent szét fognak lőni, mire felsorakoztatjuk az egységeket.

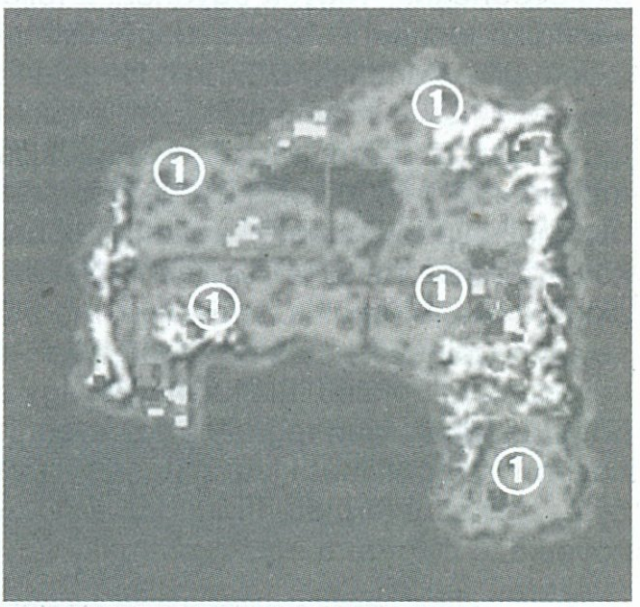
12-13, A terület utolsó szigete nem okoz majd különösebben nagy fejfájást, feltéve persze ha rendesen meghallgatjuk az eligazítást, mert különben akadhatnak nehézségeink. Első lépésként a kommunikációs center lerombolásába fogjunk bele, mondjuk 1-2 Salamander segítségével. Ne ijedjünk meg a védőktől, mindössze 1 tank és 2 helikopter van a bázison, ezeket egy pillanat alatt szétszedhetjük. Tegyük ugyanezt a feljebb várakozó tankkal és máris megtisztítottuk a terepet a begyűjtő munkálkodásához. Ne feledkezzünk meg az Anteus védelméről sem, a szokásos támadásokra számíthatunk. Ha egy kicsit megerősödtünk, akkor a nyugatabbra található, minimális védelemmel ellátott híd elpusztítása a következő állomás. Ha csalafinták akartok lenni, akkor a tenger felől közeledve, a híd pilléreit veszitek célba, a hatás ugyanaz, csak egy kicsit kevesebb ellenféllel találkozhattok. Így már biztos, hogy a tankok nem fognak átszivárogni a hídon. A nagyon hideg klímát kivizsgálandó az északnyugati és északkeleti területen működő erőművet kell következő célként meglátogatnunk. Egy álcázóval felszerelt Salamander tökéletesen megteszi a kirándulásnak. Mindkét helyen csak rövid időt kell időznünk az eredmények kiértékeléséhez, ezt fél lábbal is ki kell, hogy bírjátok. A fogósabb feladat ezután következik, hiszen az eligazításon látott bázis minden bejáratát meg kell tisztítanunk a tornyok és tankok dzsungelétől. Célszerű első lépésként a jól bevált lézeres helikoptert vinni és messziről lekapni őket (ha sok pénzünk van, akkor erre is rakhatunk álcázót), de mehetünk 2-3



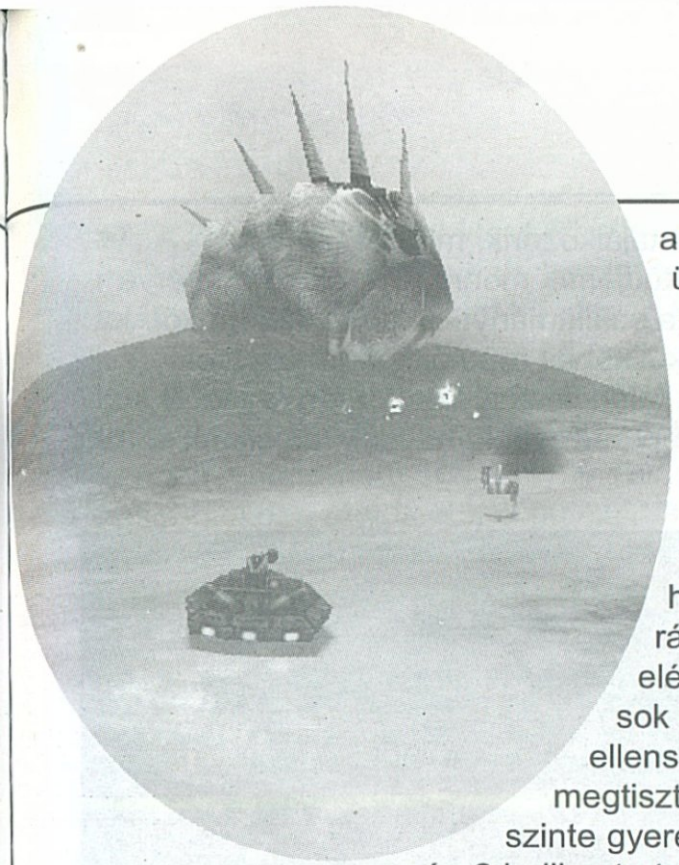




Salamanderrel is, persze egészítsük ki őket egy javító egységgel. Bejelöltem a térképen egy pontot (1), itt kényelmesen meg lehet közelíteni a bázist. Akkurátusan ki kell irtanunk az összes ellenfelet, természetesen a bázison található gyárakat is célszerű eliminálni. Ha mindevvel kész vagyunk, akkor egy minigunnal és álcázóval ellátott Salamandert kell a nagy bejárathoz vinnünk, melyet láthattunk az eligazításon. Itt mentsünk, ha még nem tettük volna meg eddig, mert kemény rész következik. Egy kiegészítő pályára jutunk, mely az épület alatt van és egy hatalmas gépezet munkálkodik benne. Azt hiszem sok tapasztalatot fogtok szerezni a káromkodás terén míg elpusztítjátok, annál is inkább, mert az álcázás nem ér semmit ellene, valamint gyakorlatilag háromszor kell lelőni róla az aktuális fegyverét. Minden akció után újabb támadási metódusa lesz a kicsikének, az egyik kellemetlenebb mint a másik. Ideig óráig segíthet a tornyok mögötti bujkálás és gerilla harc, de ha a teremben található tartályok fölé csaljuk a drágát, akkor több esélyünk lesz, hogy megússzuk a kalandot.

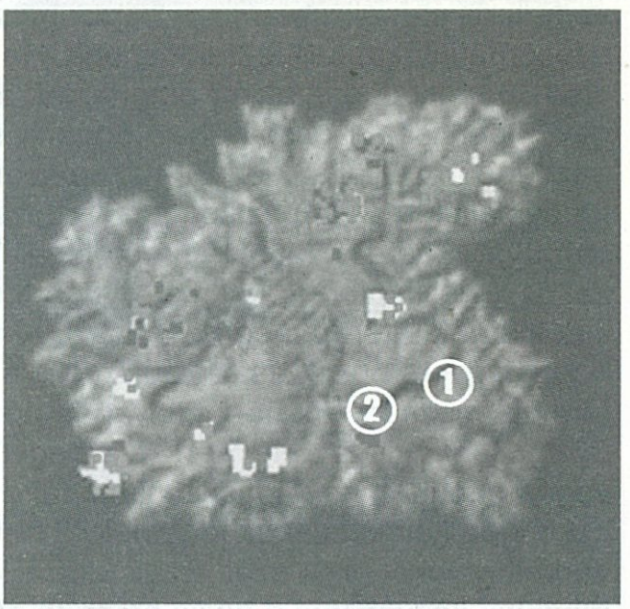


14, Egyre több szerepet kapnak a különféle idegen organikus szervezetek az ellenünk folytatott küzdelemben, ennek legjobb példája ez a küldetés. Már az elején is erről szól a dolog, hiszen a kikötő mellett lévő idegen gyártelepet kell elpusztítanunk. 2 Salamander és 1 helikopter könnyűszerrel elvégzi a munkát, utána máris jöhet a begyűjtő, hiszen nagyon sok roncs marad utánunk, ha jól csináltuk. Most nem kell védelmet hagynunk a hajónál, a támadások kizárólag a behatoló csapatnak fognak szólni. Ellenfeleink elhagyják a sziget közepén lévő fejlesztő központot, de azért el kell ide látogatnunk, aminek meg is lesz az eredménye, hiszen egy új fegyverrel, a lángszóróval gazdagodunk. Ehhez mindössze egy mintát kell vinnünk az itt felejtett dobozokból. Ezt máris felszerelhetjük egy Salamanderre, mert a területen jelölt (1) helyeken csővezetékhez hasonló formációkat találunk, ezen keresztül áramlanak ki az idegenek a tájra. Minden fegyverrel el lehet pusztítani a csöveket, de a lángszóró hatékonyságát semmi nem éri utol. 2 fajta idegen ellenséggel találkozhatunk, a kevésbé veszélyes kamikaze rombolókkal, kik ráugranak gépeinkre és felrobbannak, valamint a nagy, pókforma lépegetőkkel. Ez utóbbi lövéseit még a háromszoros páncél is nehezen viseli el, így kellő alázattal közelítsünk feléjük. Az idegen formák kiirtása után nekifoghatunk a főbázis megdolgozásához. Tank és helikopter üzem található a telepen belül. Az előbbi főleg nagy hatótávolságú lövegeket, míg az utóbbi bombázókkal fog kedveskedni. Szedjük le a bázis tornyait és nagyon óvatosan hatoljunk be

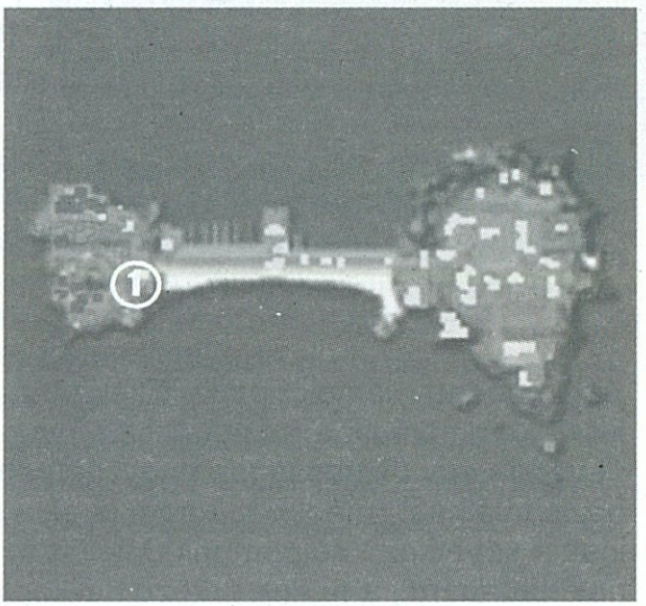


a bázisra. A bejárattól balra egy nagy energia termelő üzemet találhatunk, ennek elpusztítása kissé lassítja a gyártást. Ha kipucoltuk az alsó platformot, akkor már kezelésbe vehetjük a fennsíkon található központi épületet. Ekkor már szinte semmilyen ellenállással nem találkozhatunk, így nem okozhat problémát a feladat teljesítése.

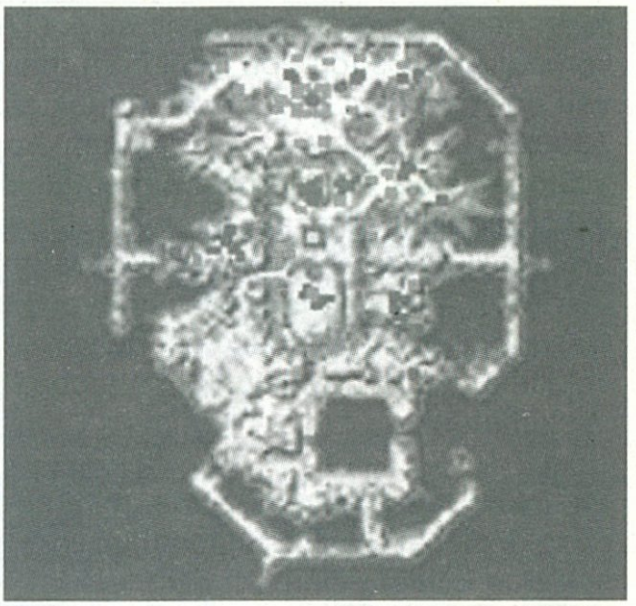
15, Ebben a küldetésben új társunk akad a Phoenix helikopter képében, de valljuk be, szükség is volt már rá, mert az eddigiek szűkös kapacitása nem igazán volt elégséges. Az Anteushoz viszonylag közel lévő bázison sok barátunk várja a segítségünket, hiszen egy falkányi ellenség fenyegeti őket. Első feladatunk a bázis körüli terep megtisztítása, ez szinte gyerekjáték lesz, én 2 helikoptert és 1 Salamandert ajánlok hozzá. Ezek után már egy kicsit keményedik a menet, hisz a nyugatra vezető út végén egy tisztességes nagyságú ellenséges bázis található, méghozzá nem is olyan messze. Ez lesz a következő célpontunk. Mielőtt azonban nekirontanánk, a felénk érkező helikopterekből és messze hordó lövegekből pusztítsunk el jó sokat, és nyerjünk ki a roncsokból jó sok EJ-t. Ha már megtörtént a felszerelésünk kiegészítése, akkor nekimehetünk első körre a kicsit északabbra található energiatelepnek is, ennek elpusztítása lassítja a termelést. Maga a bázis nem nagyon veszélyes, csak a 2 gyárat védő pár torony okozhat némi késlekedést. Minden épületet le kell rombolnunk a továbblépéshez. Fejlesszük tovább erőinket, az eddig elpusztítottakból bőven nyerhetünk EJ-t. Tisztítsuk meg a bázistól nyugatra és délre lévő területeket, több komplexumot is találhatunk itt egy-két őrző tank társaságában. A továbblépés legfőbb akadályát a délnyugatra található idegen bázis fogja jelenteni, mely számunkra teljesen új veszélyt rejteget. Az idegenek a levegőbe merészkedtek, vadászaik felveszik a versenyt a leggyorsabb helikopterünkkel, de szerencsére nagyon vékony páncélzattal készültek. Tömeges támadásra kell számítanunk, sok fog érkezni ezek közül az elkövetkezőkben. Folyamatosan javítva az egységeket, viszonylag nem lesz nehéz dolgunk, de azért oda kell figyelnünk a támadókra. A déli területen találunk még egy-két szokásos kürtőt, ezeket is mindenképpen szedjük darabokra a lángszórós tankkal. A sziget csücskén található kikötő minimális védelmének megsemmisítése után teljesíthetjük a következő parancsot, melyben 2 fix telepítésű ágyút kell kihelyeznünk a kikötő területére. Úgy rakjuk le őket, hogy ne legyenek rajta a közlekedési úton, valamint ne a víz felől, hanem a szárazföld irányából védjék a telepet. A saját bázison látott konvoj szép lassan elindul a kikötő irányába, azonban ne számítsunk sima haladásra. A térképen jelzett ponton (1) a semmiből jelenik meg 2 ágyú torony és egy pókokat termelő üzem, ezt egy pillanat alatt szét kell szednünk, mert igen kártékonyan



hatnak a teherautókra. A további úton ellenséggel nem találkozunk, mindössze egy kőomlást kell szétrobbantanunk, hogy a kocsik tovább tudjanak menni (2). A kikötőbe érve 10 percig tart a berakodás, ezalatt meg kell védenünk a szállítmányt. Akad is majd mitől, hiszen hipp-hopp 2 gyár is megjelenik a semmiből, pókokkal és repülőkkel árasztva el minket. Nem kell a gyárak elpusztítására törekednünk, talán csak a szintén fenyegető 2 ágyú tornyot szedjük le, mert ezek be tudnak lőni a telepre. Egyébként csak foglaljunk el a védekező pozíciót, és lőjük le a felénk érkezőket.

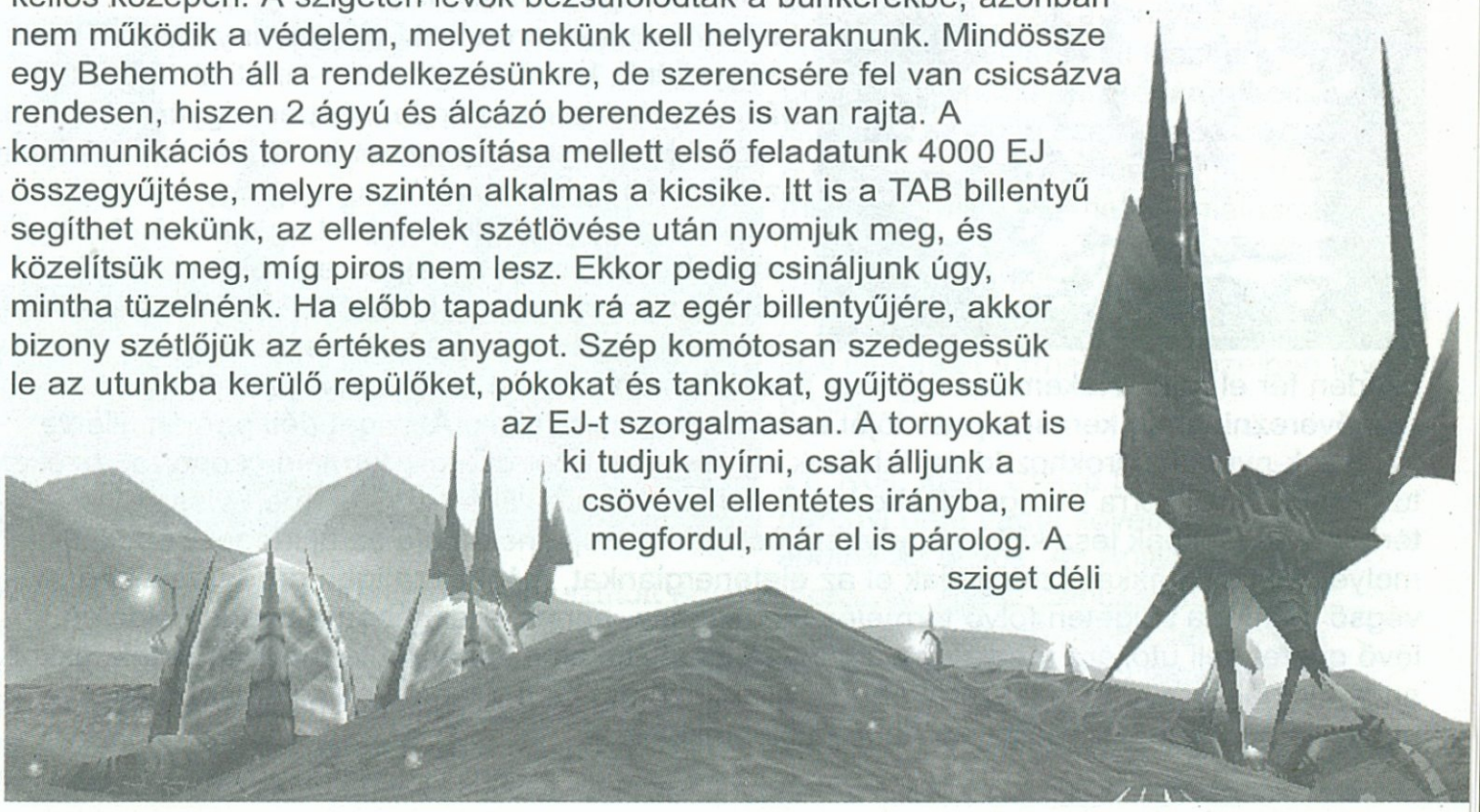


16, Az érdekes alakú sziget jobb oldalán levő bázist kell mindenáron oltalmaznunk, úgy, hogy mellesleg megtisztítjuk a sziget bal oldalát is a hemzsegő idegenektől. Első lépésként álljunk be a bázis bejáratához 2 helikopterrel és 1 Salamanderrel. Nem lesz túl sok dolgunk, mert meglepően sok védő tank és helikopter fog kirajzani, csak az ezeken átjutókat kell lekapdosnunk. Ha letelik az első 30 másodperc, akkor arzenálunk a Shark nevű, igencsak csecse nehéz légpárnással fog gazdagodni. Gyűjtsük az EJ-t szép szorgalmasan, ne sajnáljuk a saját bázison ácsorgó nagy számú járművet. Szerelkezzünk fel még legalább 2 Shark-kal és 1 helikopterrel, így már nyugodt szívvel indulhatunk a terep megtisztítására. A már ismert nagyon gyors pókok és repülők mellé az idegenek bevetik a nehéztüzérséget egy kukac formájú mozsár képében, mely igen pusztító lövedékeket bocsát ki magából. Folyamatosan nyomuljunk nyugat felé, persze a begyűjtő jöhet mögöttünk, lesz is mit összeszednie. Az út végén azonban ne kapaszkodjunk fel a fennsíkra, míg a 2 tornyot (1) le nem szedjük, mert ezek igen kellemetlenek lehetnek. 3 helikopterrel kerüljünk észak felé, és a termelő bázist védő tornyokat lőjük szét. Ezek után egy csendesebb pillanatban, minden egységünkkel menjünk közvetlenül a bázis bejárata előtti területre, nagyon gyorsan. Ha az itt található ellenfeleket szétlőttük, akkor nyomuljunk be a bázisra és álljunk meg középen. Egységeink tudni fogják a dolgukat, ne is adjunk nekik célpontot, majd ők kiválasztják a legmegfelelőbbet. Lehet, hogy majd pótolni kell egy-két egységünket, de ez nem gond, hiszen már hatalmas mennyiségű EJ-t kellett, hogy termeljünk. Az Anteus ágyúit is elsüthetjük, a bejárat utáni második gyár termeli a pókokat - én ennek elpusztítását javaslom vele. A telep felégetése után marad célpontként az energia termelő részleg délen. Direkt nem irányítottalak titeket errefelé, hiszen ha bementek közéjük, akkor 10-12 ágyú torony emelkedik ki a semmiből, amelyeket már bizony csak ilyen nyugodt körülmények között lehet rendesen leszedni. Ha kiirtottunk mindent, akkor máris kacsingathatunk a következő küldetés irányába.

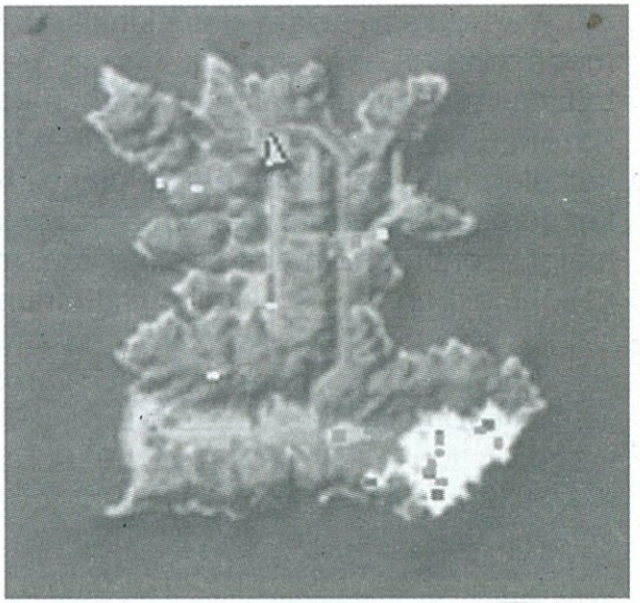


17, A következő sziget kissé kihaltnak tűnik és a megérzéseink nem csalnak, hiszen csak romokat találhatunk az igencsak aktív idegen kolóniák között. Első körben a sziget közepén lévő romokat kell elérnünk. Ezt megtehetjük úgy is, hogy nem kezdünk el pusztítani, hanem álcázva jutunk el idáig, azonban nem sok értelme van, mert a későbbiekben úgy is el kell pusztítanunk a teljes idegen kolóniát. Tehát szerelkezzünk fel a szokásos helikopter + légpárnás kombinációval, és szép lassan nyomuljunk a sziget közepe felé. Ha már eléggé feltankoltuk magunkat a lelőtt gépekből, akkor behatolhatunk a déli gyártelepre. Nem árt ha viszünk magunkkal egy lángszórót is, ez még mindig egész hatékonyan tudja eliminálni az épületeket. Az északi részen hemzsegnek a gyártóbázisok, ha keresgéltünk egy kicsit a támadás előtt, akkor találhatunk a déli és dél-nyugati részen energia telepeket, ezeket célszerű elpusztítani. A Control Centert igen erős torony lánc védi, bizony csak folyamatos javítással, apránként intézhetjük el a tornyokat. Közben már bizonyára teljesítettük az első pontot, hiszen megláttuk az elpusztított épületeket. Végezzük el a második pontot is, melyben be kell fognunk (target) a romok között található maradékot. A befogásra használhatjuk a TAB billentyűt, a jobb egérgomb érdekes módon erre nem alkalmas. 15 másodpercnyi analizálás után megszületett az eredmény, most már csak a szigeten lévő idegeneket kell kiirtanunk a sikerhez.

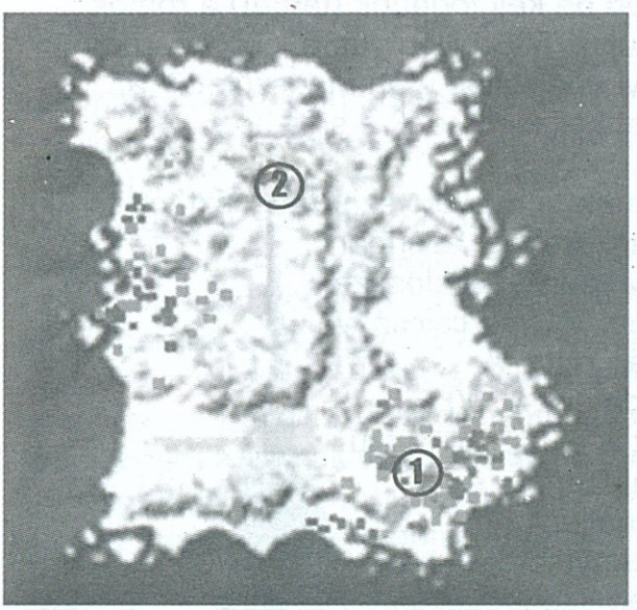
18, Ismét egy igencsak fertőzött szigetre vezet az utunk, a már egyszer megtisztított terület kellős közepén. A szigeten lévők bezsúfolódtak a bunkerekbe, azonban nem működik a védelem, melyet nekünk kell helyreraknunk. Mindössze egy Behemoth áll a rendelkezésünkre, de szerencsére fel van csicsázva rendesen, hiszen 2 ágyú és álcázó berendezés is van rajta. A kommunikációs torony azonosítása mellett első feladatunk 4000 EJ összegyűjtése, melyre szintén alkalmas a kicsike. Itt is a TAB billentyű segíthet nekünk, az ellenfelek szétlövése után nyomjuk meg, és közelítsük meg, míg piros nem lesz. Ekkor pedig csináljunk úgy, mintha tüzelnénk. Ha előbb tapadunk rá az egér billentyűjére, akkor bizony szétlőjük az értékes anyagot. Szép komótosan szedegessük le az utunkba kerülő repülőket, pókokat és tankokat, gyűjtögessük az EJ-t szorgalmasan. A tornyokat is ki tudjuk nyírni, csak álljunk a csövével ellentétes irányba, mire megfordul, már el is párolog. A sziget déli



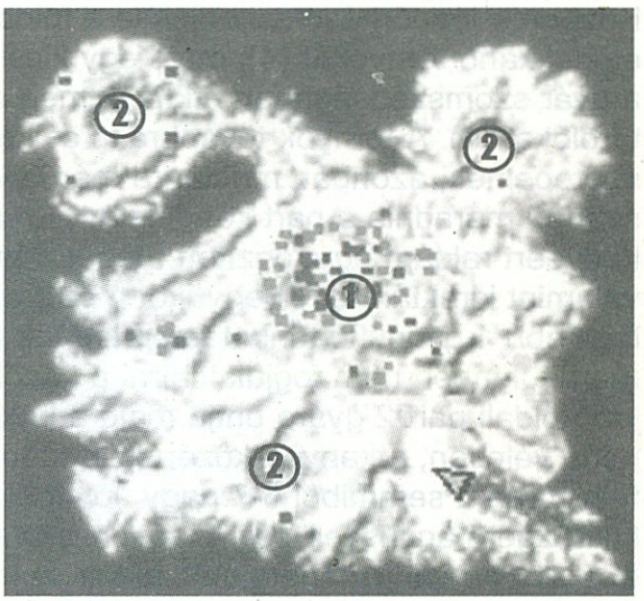
felén megtaláljuk és azonosíthatjuk (TAB) a kommunikációs tornyot. Ettől nem messze északra van egy gyengén őrzött gyár, ennek elpusztítása 2300 EJ-t eredményez, így mindenképpen érdemes ellátogatni ide. Ha megvan a megfelelő mennyiség, akkor menjünk vissza a toronyhoz, hogy bekapcsoljuk a torony védelmi rendszerét. Most már csak a térképen megjelölt útvonalat követve jussunk el az Anteus kikötési helyére, de még véletlenül se bonyolódjunk tűzharcba, mert csak mi veszíthetünk.

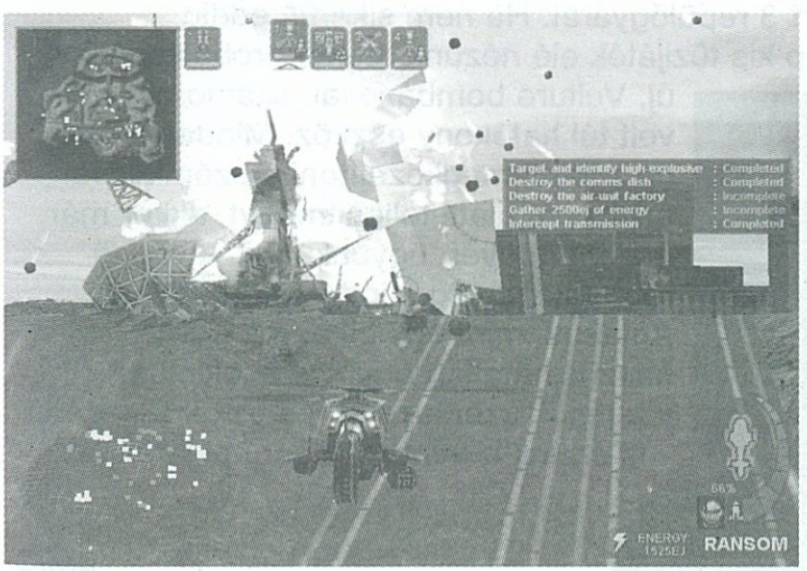


19, Inkább nagy lövöldözésre, mint gondolkodást és taktikázást igénylő feladatokra számíthatunk ebben a küldetésben. Az első feladat egyszerűnek tűnik, hiszen mindössze a szupertank Behemoth mintapéldányát kell begyűjtenünk a későbbi klónozás céljából. Az eligazításon persze azt nem közlik, hogy a tenk mintadarabja egy bázis kellős közepén van (1), így előbb nem árt felkészülnünk. A szokásos hover/helikopter keverékkel lépjünk partra, és a begyűjtő egységet irányítsuk a sziget közepe felé (2). Az itt található roncsokból folytathatjuk a felszerelkezést, a javító egység kötelező darab. A sziget keleti oldalán található síkságon rendezzük be a bázist, kis gerillaakciókkal szedjük le a gerincen látható tornyokat, és utána húzódjunk vissza, mert nemsokára hatalmas mennyiségű ellenfél érkezik. Ha ezt párszor megtesszük, akkor a tornyok elpusztulnak, illetve annyi EJ-t termelhetünk ki a roncsokból, amennyit nem szégyellünk. Üssünk rajta a dél-keleti kisebb bázison, de ide már mindenképpen vigyünk magunkkal lángszórós tankot is. Szinte egybefolyva az előző épületekkel található még egy-két gyár, ezeket is tegyük a föld színével egyenlővé. A nagy tankot vigyük vissza a hajóra, egy bizonyos idő múlva már gyárthatunk is belőle. Nagyon drága a kicsike és legfőbb jellemzője, hogy rengeteg minden fér el rajta. Nekem nem igazán tetszett, mert nagyon körülményesen tud manőverezni, amíg keresi a pozícióját szétszedik a lövedékek. A sziget déli partján, illetve az észak-nyugati sarokhoz közel találunk egy-egy kiterjedt energia termelő csoportot, ezeket tüntessük el. Ekkorra már gondoskodnunk kell az Anteus védelméről is, mert vissza-vissza térő támadásoknak lesz kitéve, melyben jócskán szerepelnek majd az új idegen repülők, melyek kék szikrákkal szívogatják el az életenergiánkat, méghozzá igen eredményesen. A végső feladat a szigeten folyó termelés megállítása, ennek értelmében a nyugati oldalon lévő gyárat kell utoljára meglátogatnunk. Ha elpusztultak az energia termelő épületek, akkor nagy ellenállásra nem kell számítanunk, ellenkező esetben főleg az érkező kisebb és nagyobb pókok fogják megkeseríteni az életünket.



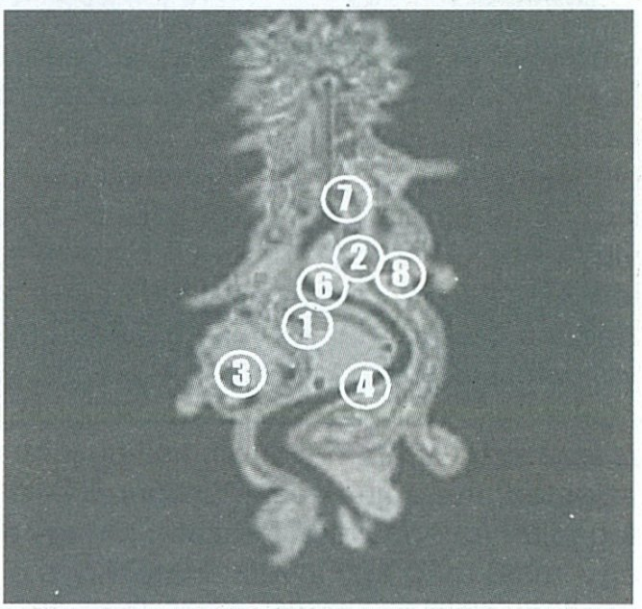
20, Utolsó előtti szigetünkön egy hatalmas ágyú található, a célunk ennek hatástalanítása lesz. Első körben fel kell derítenünk a terepet, meg kell találnunk a sziget közepén lévő ágyút (1). Elpusztítani most még nem tudjuk, örüljünk neki, ha épségben kihozzuk onnan a felderítő egységet. A szigeten 3 helyen találunk erőműveket (2), ezek kilövésével fog alábbhagyni a nagy fegyver aktivitása. Mindegyik erőművet elég nagy bázis védi, a dél-nyugatival kell kezdenetek és az óramutató járásával megegyező irányba kell haladni. Az első 2 erőmű elpusztításához 2 sima rakétás és 1 lángszórós légpárnás tökéletesen elegendő, de arra vigyázzunk, hogy az Anteus 4 bonusz ágyú lövéséből egyet se használjunk el erre a feladatra. Közben persze a hajó melletti sík területet változtassuk mészárszékké, 2-3 légpárnás gond nélkül tudja tartani az állást, és még begyűjteni való is lesz szép számmal. Nem kell beljebb mennünk a szigeten, maradjunk csak szépen kint a szélén és fogadjuk az érkezőket. Közben a nagy ágyú elsüt egy, majd még egy lövést. Ha ekkor még nem kezdünk bele az utolsó erőmű lerombolásába, akkor gáz van, mert 20 perc múlva jön az utolsó, mindent megsemmisítő lövés. Az erőmű mellett nem található semmilyen bázis, ha először járunk arra (ezért fontos, hogy ne kóricáljunk össze-vissza a szigeten). Így aztán a recept adott, repüljünk oda egy feláldozható helikopterrel és az Anteus 2-2 lövésével kínáljuk meg az előbújó 2 repülőgyárat. Elvileg ez elégséges a lerombolásukhoz. Innentől már viszonylag egyszerűbb a dolog, mert a földi egységeknek csak a tornyokat és a néha érkező ellenfeleket kell leszedni, no meg persze az erőművet. Ha leromboltuk ezt is, akkor az ágyú szétesik és teljesítettük a küldetést. Nagyon fontos, hogy mindhárom erőmű mellett találhatók energia termelő építmények. Ezeket feltétlenül romboljuk le a támadók egy részével, mert különben fantasztikusan sok ellenfelet termelnek a közelben lévő gyárak.



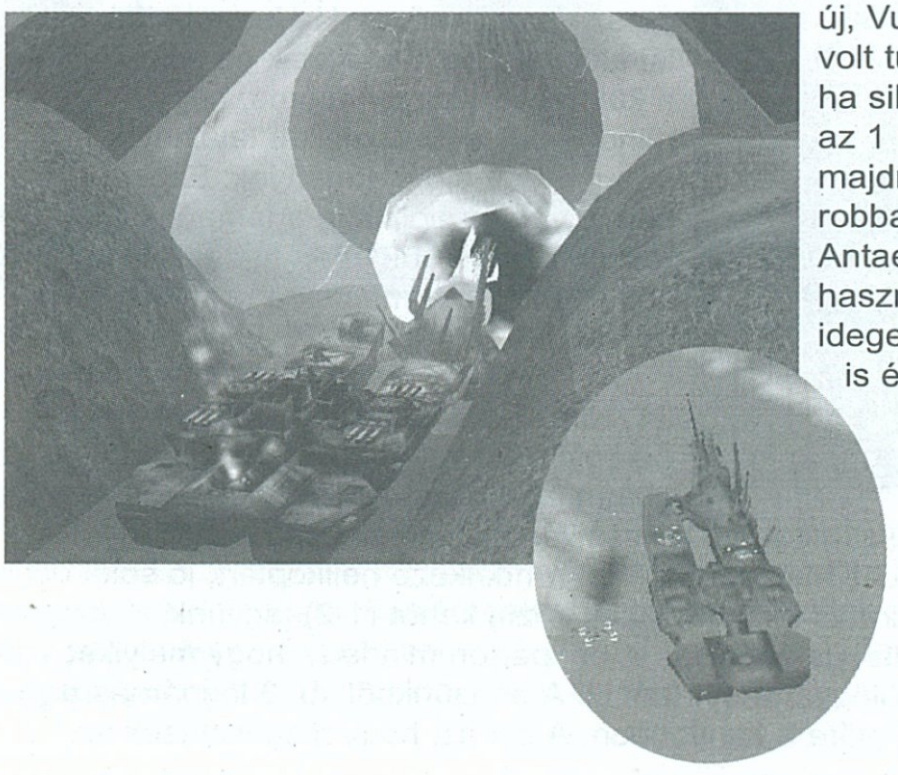


21, Nos, igen. Utolsó feladatunkként 15 percnyi őrült vágta következik, nem semmi az biztos. Az Anteaus ezúttal kiegészült az előző küldetésben elpusztított ágyú roncsaival, egész csinosan néz ki így. Induláskor gyártsunk sebesen egy álcázó képességekkel rendelkező helikoptert, jó sok pajzzsal. A sziget közepe táján 5 gyárat is találunk, ezek közül kettőt (1-2) tegyünk ártalmatlanná a felderítés után az Antaeus ágyúival. A bal parton mindegy, hogy melyiket spécizzük ki, a jobb oldalon én a repülőgyárat nyírtam ki. A pénzünkből kb. 3 légpárnásra futja még, ezeket küldjétek egy kicsit előre a kanyonban. A cél az, hogy megtisztítsuk az

utat az Antaeus előtt, ugyanis kisebb-nagyobb pihenőkkel fel fog úszni észak felé. Ez főleg a tornyok kilövését jelenti, csak szórványos ellenállással fogunk találkozni. A helyzet az előbb említett gyárakat rejtő síkságnál fog megváltozni, mert a maradék gyárak ontani fogják a pókokat. Persze, hogy ezt ne tegyék a jobb oldali park energia termelő helyét (3) szép komótosan pusztítsuk el a helikopterrel.



Közben a légpárnások szedjék le a földből előbukkanó tornyokat (4), majd egy kicsit távolabb a gyár szomszédságában ritkítsák meg az energia tárolókat (5). A tornyok továbbra is célként szerepelnek, azonban mostanra már kevésnek szabad maradnia a part két oldalán. Én a biztonság kedvéért raktam egy rögzített üteget a hajóra, valamint kiraktam egy begyűjtőt a partra. Muszáj legalább 1 gyógyító tankot telepítenünk a hajóra, mert különben nem fogjuk kibírni a későbbiekben. A jobb oldali part 2 gyára ontja majd a pókokat és minő véletlen, a kanyon középső részén (6) felbukkan a semmiből 6-7 nagy lövedékeket küldözgető ágyúszerűség. Nagyon gyorsan nyírjuk ki őket - ha van rá energiánk, akkor személyesen irányítsuk a tankokat, mert különben nagyon sokáig bénáznak (a helikopter is nagyon jól be tud segíteni, ha még megvan). Mostanra már az Antaeus is lőtávolba ért, így vonjunk ki 1-2 légpárnást és menjünk feljebb a kanyonban, egészen a következő energia telepig (7). Ennek elpusztítása csökkenti egy kissé a támadás hevességét, azonban az igazi az lenne, ha az utolsó is elpusztulna a pókos gyárak közelében (8), azonban ez már nagyon durva feladat. Innentől már csak szimplán túl kell élni a dolgot, az Anteaus befordul az utolsó szűk járatba és.... És meglátjuk a jobb oldali part 3 repülőgyárát. Ha nem sikerült eddig elpusztítani az energiatermelést, akkor szép kis tűzijáték elé nézünk. Lehet próbálkozni az új, Vulture bombázóval, számomra nem volt túl hatékony eszköz. Mindenesetre ha sikerül megközelíteni a számlálóval az 1 perc alatti teljesítményt, akkor már majdnem nyert ügyünk van. A végső robbanás pedig mindent kárpótol, az Antaeus, mint egy bika, a használhatatlan ágyúval felökleli az idegenek szerkezetét, és ezzel a végére is értünk a nem mindennapi játéknak.



Black